



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un libro didáctico como herramienta para la enseñanza de historia de arte moderno dirigido a estudiantes de quinto grado de EGB

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Diseñadora Gráfica

Autora:

Gabriela Estefanía Quezada Cabrera

CI: 0106838204

gabyquezada182@gmail.com

Director:

Dis. Paúl Gustavo Peralta Fajardo, Mgt.

CI: 0104195656

Cuenca, Ecuador

11 de noviembre del 2021

RESUMEN

El presente proyecto se enfoca en el diseño e ilustración de un libro didáctico sobre historia de arte moderno como herramienta de enseñanza/aprendizaje para quinto grado de EGB, mismo que aporte significativamente en la motivación y creatividad del estudiante en el área artística. Haciendo uso de la metodología de proyectación de Gui Bonsiepe; se estructura el problema recopilando información esencial para un proceso de jerarquización de cada uno de los aspectos a tomar en consideración antes de pasar a la etapa de diseño. Es en esta fase donde se establecen las unidades mínimas de diseño, a partir de las cuales se logrará consolidar un producto editorial final, validado en base al público objetivo.

PALABRAS CLAVES

Diseño editorial. Libro didáctico. Historia de arte moderno.

ABSTRACT

The present project is focused on the design and illustration of a didactic book about the history of modern art as a teaching/learning tool for the fifth grade of EGB, which will contribute significantly to the motivation and creativity of the student in the artistic area. Using Gui Bonsiepe's design methodology, the problem is structured by gathering essential information for a hierarchical process of each of the aspects to be taken into consideration before moving on to the design stage. It is in this phase where the minimum design units are established, from which a final editorial product will be consolidated, based on the target audience.

KEYWORDS

Editorial design. Didactic book. Modern art history.

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract	3
Agradecimientos	11
Dedicatoria	12
Introducción	13
Objetivos	15

Capítulo 1 **16**

Aprendizaje y Diseño

1.1 Área de Educación Cultural y Artística	17
1.1.1 Enfoque e importancia del área	17
1.1.2 Metodología de proyectos artísticos	18
1.2 Método Montessori	20
1.2.1 Importancia del método Montessori	20
1.2.2 La educación cósmica en los niños (Historia de la humanidad)	21
1.2.3 Recursos materiales para la expresión artística	22

1.3 Historia del arte moderno	23
1.3.1 El arte moderno y su importancia en la educación artística	23
1.3.2 Características principales de las corrientes de arte moderno	25
1.3.2.1 Fauvismo	25
1.3.2.2 Expresionismo	25
1.3.2.3 Cubismo	26
1.3.2.4 Surrealismo	26
1.3.2.5 Pop Art	26
1.4 <i>Papercut</i>	27
1.4.1 El <i>papercut</i> como técnica artística	27
1.5 Diseño editorial como herramienta didáctica	28
1.5.1 El diseño en los libros de texto	28
1.5.2 Libros didácticos	29
Capítulo 2	32
Métodos	

2.1 Metodología o procedimientos	33
2.2 Estructuración del problema	35
2.2.1 Precisión del problema proyectual	35
2.2.1.1 Investigación de campo	35
2.2.1.1.1 La educación artística	36
2.2.1.1.2 Los recursos materiales	37
2.2.1.1.3 La historia del arte como temática pedagógica	39
2.2.1.2 Investigación documental o recopilación de datos secundarios	39
2.2.2 Jerarquización del problema en subproblemas	42
2.2.3 Análisis de soluciones existentes (homólogos)	44
2.3 Diseño	49
2.3.1 Propuesta de ideas básicas	49
2.3.1. Mood Board	49
2.3.1.2 <i>Brainstorming</i>	50
2.3.2 Desarrollo y selección de alternativas	51
2.3.2.1 Bocetaje y selección de modelos básicos	51
2.3.3 Compilación de contenidos	53

2.3.4 Selección final de aspectos esenciales en el diseño editorial	55
2.3.4.1 Forma	55
2.3.4.2 Función	56
2.3.4.3 Tecnología	57
2.3.5 Diseño del prototipo	59
2.3.6 Construcción del prototipo	64
2.3.7 Evaluación del prototipo	67
2.3.7.1 Grupo Focal	67
Capítulo 3 Propuesta y resultados	70
3.1 Realización	71
3.1.1 Criterios de diseño	71
3.1.1.1 Tipografía	71
3.1.1.2 Cromática	74
3.1.1.3 Retícula	76
3.1.1.4 Ilustración	76
3.2 Diseño final	80

3.3 Estudio de costos	94
3.4 Validación del producto final	95
3.5 Libro digital	100
3.5.1 Elementos de la interfaz	101
3.5.1.1 Página web	101
3.5.1.2 <i>Flipbook</i>	104
3.5.1.3 Elementos audiovisuales	106
3.5.1.4 Implementación	110
Conclusiones	114
Referencias Bibliográficas	116
Índice de figuras	123
Anexos	131



**UNIVERSIDAD
DE CUENCA**

Cláusula de Propiedad Intelectual

Gabriela Estefanía Quezada Cabrera, autor/a del trabajo de titulación "Diseño de un libro didáctico como herramienta para la enseñanza de historia de arte moderno dirigido a estudiantes de quinto grado de EGB", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 11 de noviembre del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gabriela', written over a horizontal line.

Gabriela Estefanía Quezada Cabrera

C.I: 0106838204



**UNIVERSIDAD
DE CUENCA**

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

Gabriela Estefanía Quezada Cabrera, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un libro didáctico como herramienta para la enseñanza de historia de arte moderno dirigido a estudiantes de quinto grado de EGB", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 11 de noviembre del 2021

Gabriela Estefanía Quezada Cabrera

C.I: 0106838204

AGRADECIMIENTOS

A Dios y la Virgen María, por ser el faro que ilumina mi vida y bendice mis días.

A mi familia, mis padres y hermanos, gracias a su apoyo incondicional y amor infinito me han impulsado a cumplir mis sueños.

A mis amigos, que han formado una parte fundamental en esta etapa que culminamos felizmente.

A mi director, Mgt. Paúl Peralta, por su dedicación y compromiso en todos estos meses para poder concluir con éxito este proyecto académico y meta personal.

A todos mis profesores, que gracias a su experiencia y conocimiento han aportado significativamente en mi camino del aprendizaje.

DEDICATORIA

A Dios y a mi familia:

María, Giovanni, Marco y Doménica.

INTRODUCCIÓN

Los recursos educativos que se utilizan en la pedagogía son variados, y dependen de la metodología que se ha establecido con anterioridad. En el caso de la Educación Cultural y Artística, la asignatura es desarrollada a través de proyectos artísticos, sin embargo, no existe material didáctico específico para cada proyecto, las posibilidades de elección del material, así como del tema, son infinitas.

Desde el campo del diseño editorial se puede aportar directamente con el desarrollo de productos didácticos que faciliten el proceso de enseñanza; proponiendo soluciones creativas que posicionan al estudiante como el principal gestor de su aprendizaje, cimentando los contenidos en métodos pedagógicos comprobados.

Se contempla una investigación de campo y documental que permita recabar información clave para la precisión del problema proyectual, de forma que, los datos recolectados permitan una jerarquización clara de los subproblemas que devienen de la investigación previa. De manera que, sumado a un análisis de soluciones exis-

tentes (homólogos), se pueda esquematizar las unidades de análisis que serán tomadas en consideración para la etapa siguiente.

En la fase de diseño se elaborará un diagrama claro sobre los aspectos referentes a la triada del diseño (forma, función y tecnología), elementos clave para el desarrollo de la línea gráfica del producto editorial. Se someterá al prototipo a una evaluación, la cual que desembocará en la ejecución del prototipo final, pues gracias a los resultados de la evaluación se introducirán las modificaciones eventuales, las cuales aportarán al libro calidad y validez.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar un libro didáctico como herramienta para la enseñanza de historia de arte moderno, enfocado en la creación de piezas artísticas aplicando conceptos de cinco corrientes: fauvismo, expresionismo, cubismo, surrealismo, y pop art, dirigido a estudiantes de quinto grado de EGB en la ciudad de Cuenca, Ecuador.

Objetivos Específicos

1. Aplicar métodos de investigación documental y de campo para recolectar información, con el fin de estructurar el problema proyectual y obtener una jerarquización detallada del problema y necesidad.
2. Diseñar y ejecutar un método de diseño editorial basado en la metodología de proyectación, que comprenda todos los procesos y etapas necesarias y así, sumado a la información recolectada, aplicarlas en la generación de la propuesta.
3. Producir un prototipo del libro didáctico, para ser sometido a valoración por parte de los usuarios.



UNIVERSIDAD
DE CUENCA



CAPÍTULO 01.

Aprendizaje y Diseño



Figura 1. La Princesa y el Guisante, Jana Glatt, Combel Publisher, 2019 (Behance).

1.1 Área de Educación Cultural y Artística

1.1.1 Enfoque e importancia del área

El área de Educación Cultural y Artística (ECA) ofrece a los estudiantes amplias posibilidades para desarrollar una habilidad, adquirir determinados conocimientos en temas específicos o desarrollar actitudes y formular distintas formas de distribución de contenidos dentro de la clase de arte (MINEDUC, 2018).

Dentro del subnivel de básica elemental, el cual abarca del quinto al séptimo grado de EGB, se plantean ocho objetivos generales de subnivel, en este caso es importante exponer tres de ellos, mismos en los que se cimentará el proyecto.

O.ECA.3.1. Observar el uso de algunos materiales y técnicas en obras artísticas de distintas características, y aplicarlos en creaciones propias.

O.ECA.3.4. Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos asumiendo distintos roles en su diseño y desarrollo.

O.ECA.3.5. Describir las principales características de un amplio repertorio de manifestaciones artísticas y culturales. (MINEDUC, 2017, p.54)

1.1.2 Metodología de proyectos artísticos





Figura 3. Los proyectos como base del aprendizaje (Copyright 2017 por MINEDUC).

tema, asimismo facilitan las tareas de indagación y exploración por parte de los alumnos (MINEDUC, 2018).

El diseño de un proyecto artístico puede entenderse como un proceso basado en etapas (ver figura 3).

La guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU establece que existen numerosas posibilidades de temas a tratar, estos pueden proceder de los intereses colectivos del alumnado, a partir de determinadas producciones o eventos de las artes y la cultura, de otras áreas, etc. (MINEDUC, 2018).

La propuesta que se plantea en este

proyecto propone el conocimiento de la historia del arte como tema particular para un proyecto, y al ser parte de la asignatura de educación artística explora el mundo del arte, de los artistas y de sus obras. De tal forma que, materializando conceptos mediante la expresión plástica, los niños puedan adentrarse, comprender y disfrutar de un mundo dominado por las imágenes (Redondo, Gallardo y García, 2018).

1.2 Método Montessori

1.2.1 Importancia del método Montessori

El método Montessori es un modelo educativo que tiene como fin desarrollar el potencial del niño. Es el estudiante quien, dotado de ciertos materiales didácticos específicos, desarrolla distintas actividades a su propio ritmo, guiado por un docente quien estimula al niño para que aprenda por sí mismo (Palacios, 2018).

El proveer un enfoque pedagógico que contribuya con un aporte significativo para el desarrollo de material didáctico es un punto clave, pues dotar de las característi-



Figura 4. ¿Cómo aplicar en casa el método Montessori?, EDUCACIÓN 3.0, 2021 (educaciontrespuntocero.com).

cas más importantes de un modelo pedagógico, en este caso el método Montessori, permite que se enriquezca la calidad del producto de diseño, pues a más de pasar por un proceso propio del diseño editorial estará consolidado con base en dos aspectos fundamentales de la metodología Montessori.

Como lo expresa la Dra. María Montessori, “los niños aprenden por medio de la participación activa, implicándose de manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos, especialmente utilizando las manos” (Montessori citada por Dattari *et al.*, 2017). Evidentemente, el uso de recursos que impulsen a la expresión artística es un elemento clave para tomar decisiones de diseño, pues permite integrar elementos que interactúen de forma directa con el niño.

1.2.2 La educación cósmica en los niños (Historia de la humanidad)

En el libro “Educación de las potencialidades humanas”, Montessori desarrolla una amplia visión sobre la educación cósmica, en donde afirma que “la educación entre los seis y los doce años, conforma un periodo en el que un niño adquiere todo cuanto tiene que ver con la cultura (...)” (Montessori citada por Morales, 2016, p.205).

Dentro del ambiente Montessori, la mente de los niños a esta edad está preparada para comprender conceptos abstractos y no existen límites para lo que su imaginación puede alcanzar. La educación cósmica, por lo tanto, permite que los niños reconozcan el esfuerzo de las generaciones anteriores (Tébar, 2016).

El término de “Educación cósmica” abarca un conjunto denominado “Las Grandes Lecciones”, en este caso en particular, se tomará solamente a la tercera lección denominada “La historia de la humanidad” misma que está conformada por varios temas históricos fundamentales, tomando específicamente, a la historia del arte (Tébar, 2019).

1.2.3 Recursos materiales para la expresión artística

Los recursos materiales utilizados dentro de esta metodología están pensados de tal forma que permitan la exploración individual e independiente del niño. En lo posible, deberán facilitar la concentración, y disponer de cierto control de error, de manera que el mismo material será el que le mostrará al niño si lo usó apropiadamente (Dattari *et al.*, 2017).

Sobre los materiales didácticos, Montessori indica que “no se debería permitir



Figura 5.
Yamauchi Kazuaki Illustrations
(yamauchikazuaki.tumblr.com).

que el niño haga uso de cualquier tipo de material sin antes haber recibido cierto tipo de instrucciones previas acerca de su uso”. (Montessori citada por Dattari *et al.*, 2017, p.6). Este aspecto será sumamente importante a la hora de elaborar el producto editorial, pues al presentarse de forma directa con el niño, tanto las ilustraciones como los textos instructivos deben ser totalmente comprensibles.

De tal forma que, el material que se desarrollará irá acorde a los requerimientos de los niños, proporcionándoles un libro didáctico que puedan manipular y explorar, y que guiados por el mismo, puedan llegar a crear obras propias bajo su inventiva y creatividad.

1.3 Historia del arte moderno

1.3.1 El arte moderno y su importancia en la educación artística

El campo de la Historia del Arte abre un amplio espectro de posibilidades de elección de un tema en específico, y precisamente por su extensión representa una gran labor el elegir un tema entre todos ellos.

“El punto de partida para el acercamiento hacia la historia del arte, en los niños, debería ser el modernismo”, afirma el pintor Mark Rothko (Rothko citado por Gottesman, 2018). El autor plantea que, si se quiere iniciar a un niño en el campo del estudio del arte, deberíamos partir desde el arte moderno.

El Modernismo se dio lugar en el siglo XX, con la aparición de ciertos movimientos artísticos que marcaron el comienzo de una nueva etapa en la Historia del Arte. “Las obras modernas ponen en primer plano, ante el espectador, los materiales y las técnicas usadas y la manera cómo han sido hechas” (Jaume y Berbel, 2016, p.133).

El arte moderno es especialmente ideal para los niños, pues citando a Jaume (2016): “El arte moderno (...) es el único que ha sabido dirigir una mirada estética a la existencia infantil, apropiándose de sus procesos de experimentación” (p.167). Entre los procesos y técnicas propias de los movimientos artísticos de esta época, sobresalen técnicas como el collage, el papier collé, el graffit, *ready-made*, el azar, el garabato, entre otros.

1.3.2 Características principales de las corrientes de arte moderno

1.3.2.1 Fauvismo

Henri Matisse, André Derain y Maurice de Vlaminck figuran como los exponentes más representativos de este movimiento. Como menciona Hodge (2017), “los fauvistas emplearon el color de una forma nueva para proyectar sensaciones positivas y establecer estructuras sin limitarse a copiar la naturaleza directamente” (p.34). Evidentemente, al ser estas obras realizadas con formas más simplificadas y llenas de color, se resaltaba de forma clara la bidimensionalidad de las pinturas.

1.3.2.2 Expresionismo

La ansiedad provocada por la modernidad fue ilustrada por artistas como Edvard Munch, Paul Klee o Georges Rouault. Su estilo de pintura se basó en la distorsión de las formas y el uso de colores intensos y trazos agitados (Hodge, 2017). Generalmente se declina por aquellas temáticas que transmiten las preocupaciones de la humanidad, centrando su atención en los conflictos que aquejan al hombre (Farga, 2012).



Figura 6. The Turning Road, L'Estaque, André Derain, 1906 (Wikioo.org).



Figura 7. Women of Algiers, Pablo Picasso, 1955
(Wikioo.org).

1.3.2.3 Cubismo

Los artistas cubistas sentían especial interés por el volumen, la línea, los planos y el color (Farga, 2012). Los principales exponentes del cubismo fueron: Pablo Picasso, George Braque y Juan Gris, quienes fijaron su mirada en retratar los objetos desde distintos ángulos, dejando atrás la representación realista de las figuras (Hodge, 2017).

1.3.2.4 Surrealismo

El surrealismo es generalmente asociado con lo onírico y la parte inconsciente de la mente. Se originó a principios de la década de 1920 como un movimiento literario y artístico que deseaba expresar pensamientos y sentimientos, que eran considerados como inconscientes. René Magritte, Salvador Dalí y Joan Miró son los tres exponentes más sobresalientes de este movimiento artístico (Hodge, 2017).

1.3.2.5 Pop Art

Richard Hamilton, Andy Warhol y Roy Lichtenstein, fueron los más grandes exponentes de esta corriente, dentro de la denominada “corriente popular”. Representó el lenguaje de la sociedad de consumo, lo que produjo que los artistas pop realicen coloridas imágenes basadas en la publicidad, los medios de comunicación y las tiendas (Hodge, 2017).

1.4 Papercut

1.4.1 El *papercut* como técnica artística

La palabra *papercut* podría traducirse directamente como ‘corte de papel’, y precisamente es de lo que trata esta técnica artística, del arte de cortar papel. El *papercut* o *paper cutting* es una técnica arraigada a la cultura China, antiguamente denominada “Jianzhi”. Las obras que se elaboraban eran, en su mayoría, con fines decorativos, y siempre se los vinculaba con el deseo de expresión de deseos y sentimientos (Fernández del Pino, 2014).

Esta técnica es muy variada, pues se puede trabajar a partir de siluetas, formas geométricas, formas aleatorias, etc., se pueden emplear las tijeras o un exacto (cutter) y folios de papel. Del autor de la obra dependerá si es más factible usar un solo color o combinar folios de colores.

Al ser una técnica muy versátil, se la puede emplear con el fin de lograr diversos propósitos. Considerando la cercanía que tiene esta técnica con los niños, pues el manejo del papel y las tijeras es aprendido en sus primeros años de educación, desarrollar el material didáctico con esta técnica, y además proponer como ejercicios prácticos, puede ser muy llamativo, en el aspecto visual y estético.



Figura 8. Camouflage visual. Monge Quentin, 2016 (mongequentin.tumblr.com/)

1.5 Diseño editorial como herramienta didáctica

1.5.1 El diseño en los libros de texto

A partir de la segunda mitad del siglo XX, los contenidos de los libros se dividieron en unidades didácticas, permitiendo que el diseño gráfico pudiera introducirse de forma más específica en la construcción del material, añadiendo gráficos e ilustraciones, así como diagramas con finalidades estéticas. Asimismo, los sistemas de impresión fueron cada vez más avanzados, permitiendo la inclusión del papel estucado apto para imágenes de alta calidad, derivando en que los elementos iconográficos ocupen una gran cantidad de espacio, con la finalidad de llamar la atención del público consumidor (Gorriz, 2017).

El papel del diseñador gráfico podría apuntar hacia el desarrollo y análisis de los aspectos formales del libro de texto, pues siguiendo con el guion de análisis basado en las dimensiones que los autores, Braga & Belver (2015), han identificado como relevantes, se han planteado varias dimensiones a tomar en consideración para el análisis de un libro. Los autores mencionan que, los aspectos formales se preocupan del análisis la calidad didáctica de las imágenes y su relación con los mensajes textuales, examinando los aspectos estéticos, el formato, la tipografía, índice, instrucciones de uso, propiedad didáctica de las ilustraciones, estrategias utilizadas para facilitar la lectura, etc.

1.5.2 Libros didácticos

Los libros didácticos son definidos como “aquel instrumento principal en el proceso enseñanza/aprendizaje, (...) presenta contenidos y actividades que ayudan al alumno a alcanzar el conocimiento deseado” (Núñez, 2004, pp.225-226). Su correcto diseño influye directamente en la motivación y creatividad del niño, misma que podrá ser estimulada a través de recursos visuales, preocupándose en una presentación agradable y el abordaje de asuntos de manera objetiva y sencilla, entre otros aspectos. (Núñez, 2004)

En este sentido el diseñador tiene un rol protagónico, pues contribuye en la activación de la comunicación con el lector, valiéndose de recursos textuales y gráficos que aporten al cumplimiento de los objetivos de tipo cognitivo, afectivos y procedimentales que proponen las actividades (Dosio, 2011).

Dentro del desarrollo de proyectos educativos, específicamente en la creación de materiales didácticos, existen ciertos actores que intervienen en este proceso, de forma que el diseñador ocupa un amplio espacio en las decisiones claves en cuanto a la elaboración de un libro didáctico (ver figura 10).



Figura 9. Libros y cuentos infantiles para fomentar la lectura (papelisimo.es).

El esquema expone de manera clara cuáles son las instancias de las que está a cargo el área del diseño, teniendo que preocuparse de temas meramente estéticos sin descuidar todos los aspectos referentes a la comunicación; mismos que se relacionan entre sí, pues la correcta elección de la tipografía, deviene en una legibilidad óptima.

Los materiales didácticos disponen de ciertas funciones propias del diseño, teniendo como las más relevantes a la función informativa y la función de autopreparación. La primera hace referencia al volumen necesario de información expuesto en la diagramación del texto, mientras que la función de autopreparación es aquella que permite una interacción adecuada del material con

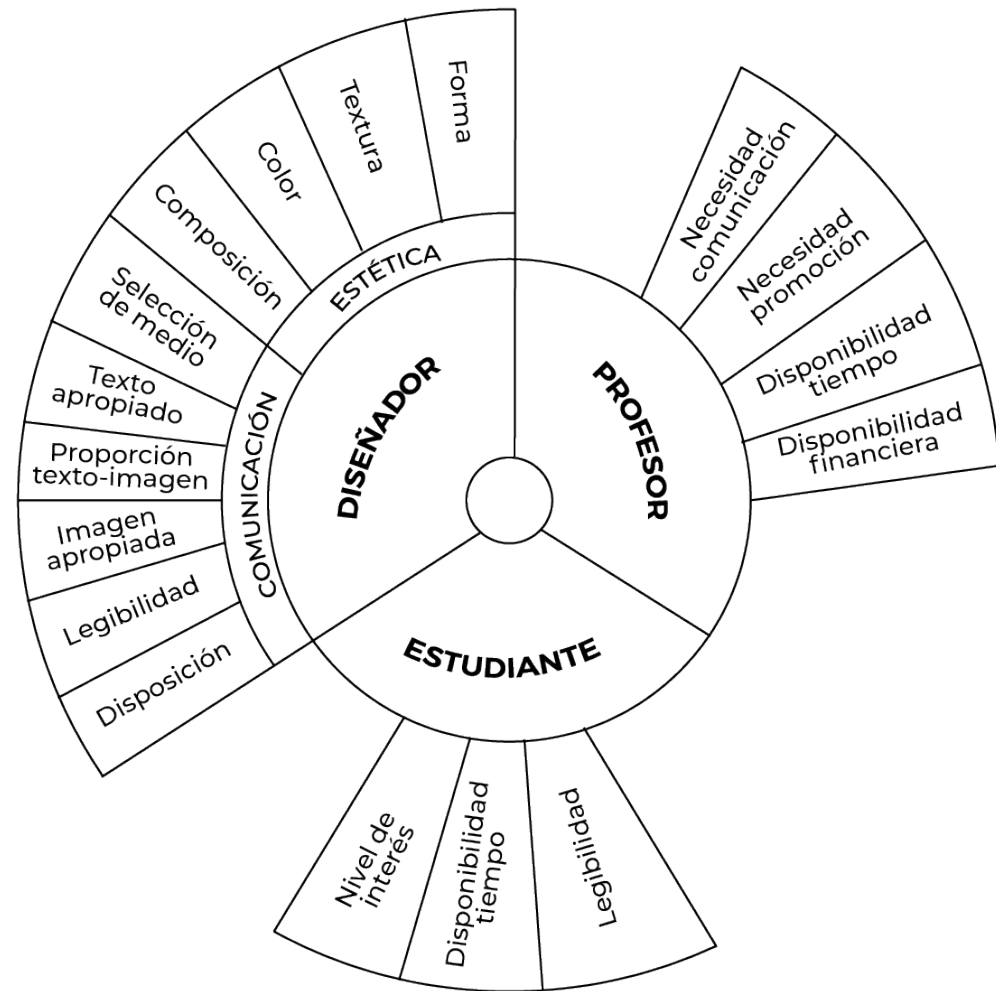


Figura 10. Esquema que presenta los actores involucrados en la actividad del diseño gráfico (Copyright 2009 por Moreno, C).

el alumno, a través de actividades como la escritura, el dibujo, el recorte, el pegado y el ensamblaje (Guerrero, 2020).

Un libro didáctico, por lo tanto, está destinado para promover el proceso de enseñanza/aprendizaje, los recursos que se utilicen para alcanzar esta meta vendrán de la mano del diseño. En este sentido, se ha creído pertinente incluir elementos interactivos, mismos que potenciarán el impacto que tenga en el alumno.

La interactividad como tal es un término bastante amplio, sin embargo, en este caso nos referimos específicamente a la definición de Pueyo (2017) quien describe a un libro interactivo impreso como aquel producto editorial que requiere de una interacción manual del objeto con el lector, el cual a través de mecanismos que secuencian la aparición de información crea varios niveles de intriga.

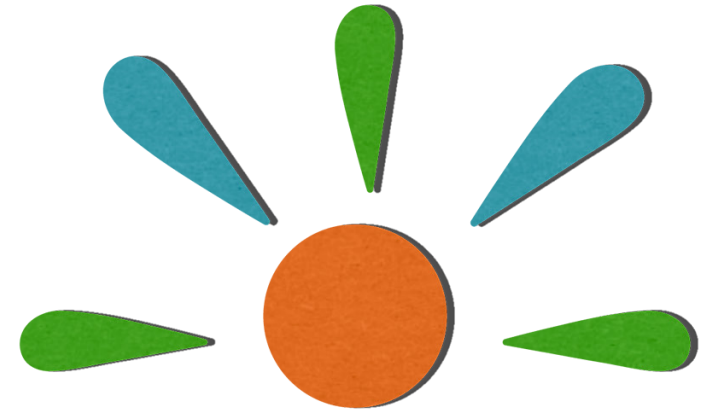
En síntesis, el diseño de los libros didácticos debe sustentarse tanto en cómo se va a desarrollar la metodología pedagógica del proceso creativo, y a la vez preocuparse de la diagramación y composición del mismo, de manera que contribuya de forma positiva en el proceso de enseñanza/aprendizaje.



Figura 11. Drawing Kids, Julianna Swaney (julianaswaney.com)



UNIVERSIDAD
DE CUENCA



CAPÍTULO 02.

Métodos

2.1 Metodología o procedimientos

Poniendo en consideración el recorrido realizado en el cuadro de proyección lógica (ver figura 12), se puede realizar la elección metodológica (Peralta, 2020). En base a que el proyecto está centrado en la enseñanza de la historia del arte moderno para la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA), esta área define al proyecto artístico como un proceso que inicia con el planteamiento de un reto o problema, seguido de la elaboración del producto y culminando en su presentación y evaluación. Razón por la que se ha creído pertinente hacer uso de la metodología de proyectación del autor Gui Bonsiepe, método propio del diseño que está basado en la planificación de actividades, dividiendo el problema en subproblemas jerarquizados, de forma que permita captar información de forma objetiva y no intuitiva (Bonsiepe, 1978).

El método de diseño seleccionado responde a las constantes conceptuales previas para elección metodológica planteadas en el libro “Metodología del diseño, fundamentos teóricos” (Vilchis, 1998). Dentro de la estructura de la que se sirve la metodología de proyectación, se toma en consideración al problema, la necesidad y el usuario para la fase de estructuración del problema, siendo estos la inexisten-

cia de material educativo específico para cada proyecto artístico del área de ECA, para estudiantes de quinto grado de EGB.

La creatividad se ve inmersa dentro de la segunda fase denominada diseño, ya que se pretende crear sinergias de aprendizaje elaborando un proyecto artístico ligado con el estudio de corrientes de arte moderno. Y la forma-función del artefacto de diseño se desarrolla en la fase de realización, de forma que, haciendo uso del método de proyección, se logre una resolución óptima de la propuesta planteada.

Asimismo, se ha desarrollado una bitácora de estrategia metodológica (ver anexo 1) en la cual se han establecido

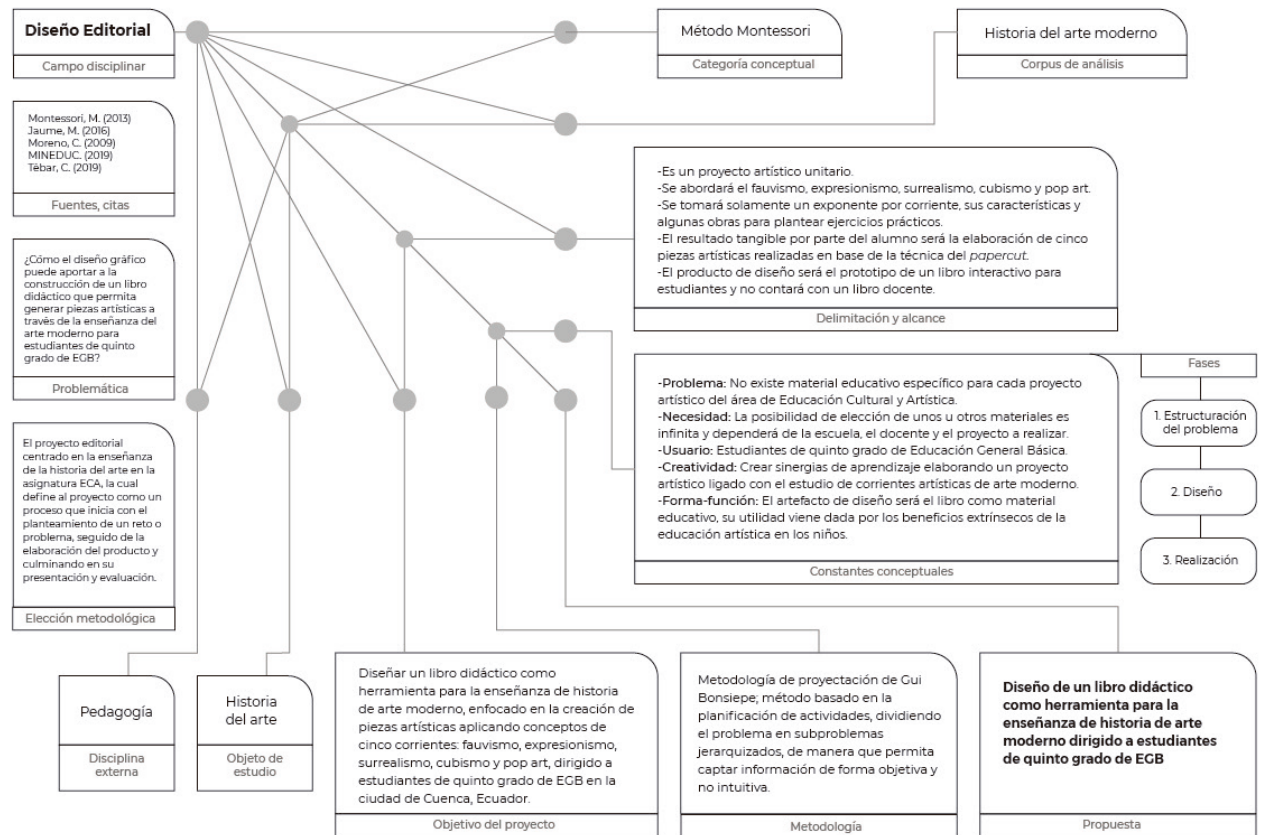


Figura 12. Cuadro de proyectación lógica (Gabriela Quezada).

las etapas de la metodología, con sus respectivas formas de ejecución y resultados esperados, de manera que poner en práctica la metodología resulte una actividad organizada y eficiente.

2.2 Estructuración del problema

2.2.1 Precisión del problema proyectual

2.2.1.1 Investigación de campo

La investigación de campo será realizada a través de entrevistas, con el fin de recolectar datos cualitativos, en este caso será aplicada a docentes del área de artes, quienes participarán como informantes clave en el proceso de investigación, utilizando el modelo Hernández, Fernández y Baptista (2014) para elaborar este instrumento de medición (ver anexo 2). La opinión brindada por los docentes servirá para estructurar de forma sólida la situación en la que se encuentra la Educación Artística en las primeras etapas del aprendizaje. Los docentes que participarán de la entrevista son: Lcdo. Gustavo Novillo, Mgt. y Lcdo. Manuel Guzmán, Mgt. (ver figura 13 y 14).

A partir de la información recolectada de las entrevistas se podría dividir en tres grandes grupos temáticos: la educación artística, los recursos materiales y la historia del arte como temática pedagógica.

2.2.1.1.1 La educación artística

El papel de la educación artística en el ámbito educativo es de suma importancia para que el estudiante plasme sus emociones, como menciona Novillo (2020) “las artes es un espacio en donde uno se desfoga (...), es una explosión”. Gracias al carácter expresivo que tiene esta asignatura, logra conectar con el estudiante y permite que se conozca así mismo y logre desarrollar las habilidades que posee; como sostiene Guzmán (2021) “el estudiante debería aprovechar sus saberes en esta etapa de enseñanza de las artes, la creatividad cumple un papel fundamental para generar sujetos más libres, más críticos, imaginativos e innovadores”.



Figura 13. Entrevista a Lcdo. Gustavo Novillo, Mgt. (Gabriela Quezada).



Figura 14. Entrevista a Lcdo. Manuel Guzmán, Mgt. (Gabriela Quezada).

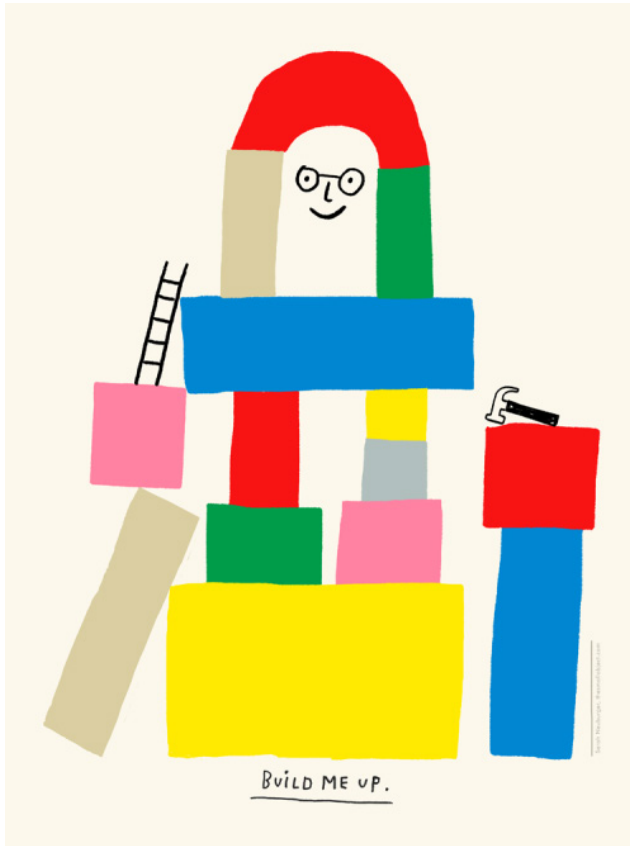


Figura 15. Build me up (Sarah Neuburger).

El arte para niños de primaria tendría que ser sumamente lúdico, debería ser como un juego, en donde se diviertan haciendo arte (Novillo, 2020). Sin embargo, si lo comparamos con la forma en la que se lleva la asignatura en las instituciones, convendría reforzar los métodos pedagógicos, Guzmán (2021) señala que “debería primar la imaginación y la creatividad infantil enfatizando la actividad artística como elemento fundamental en la formación del estudiante y no como asignatura complementaria”, superando la idea de la educación artística como una materia aislada, sino más integrándose a las demás asignaturas, aspirando lograr una educación integral.

2.2.1.1.2 Los recursos materiales

Acerca de los recursos materiales utilizados generalmente para la expresión artística, estos pueden ser tan variados como el docente plantee su contenido curricular, como lo expresa Novillo (2020) “los materiales de arte o los medios tienen que ir paulatinamente de menos a más (...) por ejemplo, los niños muy pequeños deben trabajar con materiales no tóxicos como témperas, pero los jóvenes ya pueden trabajar con lienzos y óleo”. En la actualidad, a más de los materiales tradicionales de arte, también existen otro tipo de medios, mismos que son eficaces para los docentes. Estos pueden ir desde recursos audiovisuales y material gráfico multimedia,

hasta audiolibros y vídeos tutoriales generados por los mismos docentes (Guzmán 2021).

Los libros didácticos como recurso curricular para esta asignatura son muy valiosos, pues combinan la información escrita con un lenguaje no verbal, como lo son las imágenes, Novillo (2020) sostiene que “estos libros son muy pedagógicos, muy útiles y fáciles para enseñar, las narrativas gráficas más el texto de enseñanza deberían ir siempre de la mano, en especial en las primeras etapas de la enseñanza”. Un elemento clave para este tipo de publicaciones son las ilustraciones y demás elementos gráficos que este contenga, “un libro que esté profusamente ilustrado siempre será más didáctico, sobre todo cuando queremos atraer la atención de un niño, transmitir un mensaje y lograr que ese mensaje quede en su memoria” (Guzmán 2021).

Plantear la realización ejercicios de tipo recorte, como las obras de *papercut*, podría beneficiar en el desarrollo de la motricidad de los niños, desarrollar su lado derecho del cerebro (Novillo, 2020). Así mismo potencian su concentración, pues al tratarse de una actividad minuciosa, reduce los niveles de estrés o ansiedad que pudiera existir (Guzmán 2021).



Figura 16. Faces (Pau Morgan).

2.2.1.1.3 La Historia del Arte como temática pedagógica

Guzmán (2021) menciona que “el estudio de las artes contemporáneas, sus técnicas y sus estilos son necesarios como referentes para que el estudiante pueda crear sus propias obras, fomentando de esta manera la originalidad y la imaginación”. Acercar a los niños desde su educación primaria a la historia del arte, tomando inspiración de grandes artistas, de sus técnicas y formas de plasmar sus emociones, permite al estudiante vincularse dentro de un contexto social.

Incluir a los libros didácticos como principal recurso de la asignatura de educación artística significa una decisión bastante acertada, como sostiene Novillo (2020) “es muy necesario, ya que no solo está ayudando a los niños, sino también a los padres, para que nos preparemos y les ayudemos a los niños que necesitan ya desde tempranas edades estar en medio del arte”.

2.2.1.2 Investigación documental o recopilación de datos secundarios

La recopilación de datos secundarios es de gran utilidad dentro de esta primera etapa de investigación y estructuración, la información recopilada en esta etapa ya

ha sido previamente validada por otros investigadores, cuyo análisis y propósito es distinto al que se maneja en la investigación actual.

Se ha seleccionado un trabajo de investigación de la autora M. Ángeles Oliva (2018), en donde expone la importancia del arte en el aprendizaje formal, tomando como caso de estudio al Ecuador. Dentro de su artículo, la autora realiza una investigación de campo (observación) en las aulas de la asignatura de Educación Cultural y Artística en dos instituciones de la ciudad de Cuenca.

La Unidad Educativa Ciudad de Cuenca y la Unidad Educativa Particular Sudamericano han sido seleccionadas para la observación, donde ha pautado ciertos aspectos relevantes a ser observados, como el espacio, el tiempo, los contenidos, la evaluación y los vínculos. Para este caso práctico, se tomará especial atención a los contenidos y al material didáctico utilizado.

En la Unidad Educativa Ciudad de Cuenca se ha realizado la observación en sexto y séptimo año de EGB. En cuanto a contenidos, Oliva (2018) expresa que “por iniciativa del profesor se propone trabajos para desarrollar la imaginación y la expresión de los alumnos, (...) donde los alumnos pueden introducir de manera totalmente libre

los elementos que quieran en el dibujo y utilizar las técnicas que prefieran” (p.29). El modo de trabajo es a través de proyectos, los cuales devienen en exposiciones donde se pueden visualizar las obras realizadas. No se hace uso de libro de texto, y los materiales didácticos son escogidos por el docente según el currículum (Oliva, 2018).

La observación realizada en la Unidad Educativa Particular Sudamericano correspondía a los cursos de cuarto, sexto y noveno de EGB. Prestaremos mayor interés a los dos primeros cursos debido a que se encuentran en un rango más cercano al subnivel de básica media.

En la clase de cuarto de básica, la autora aclara que el material didáctico utilizado es un manual de dibujo artístico, mismo que se sigue al pie de la letra. De igual manera, en la clase de sexto de básica utilizan el mismo método de instrucción. Oliva (2018) menciona: “no se da mayor importancia más allá de hacer manualidades y conocer la técnica del dibujo artístico (...), el proceso creativo se limita a ejercicios rápidos que se elaboran en una clase, por lo que la experiencia estética pierde su sentido” (p.38).

En síntesis, la asignatura de Educación Cultural y Artística (ECA) no se desarrolla a

través de proyectos transversales con otras materias, trabajan de manera aislada y hasta cierto punto de manera técnica y programada. Los materiales didácticos son escogidos por el docente en base al currículo y se centra en que los niños aprendan reglas sobre la técnica del dibujo artístico, dejando a un lado la creatividad y la relación del alumno con su contexto sociocultural.

2.2.2 Jerarquización del problema en subproblemas

En base a la investigación de campo y a la investigación documental, se ha realizado un diagrama que detalle cuáles son los resultados que devinieron de las investigaciones. Jerarquizando los datos recopilados, de forma que, se pueda captar de forma objetiva cuáles son los puntos más importantes a abordar antes de la construcción del producto de diseño (ver figura 17).

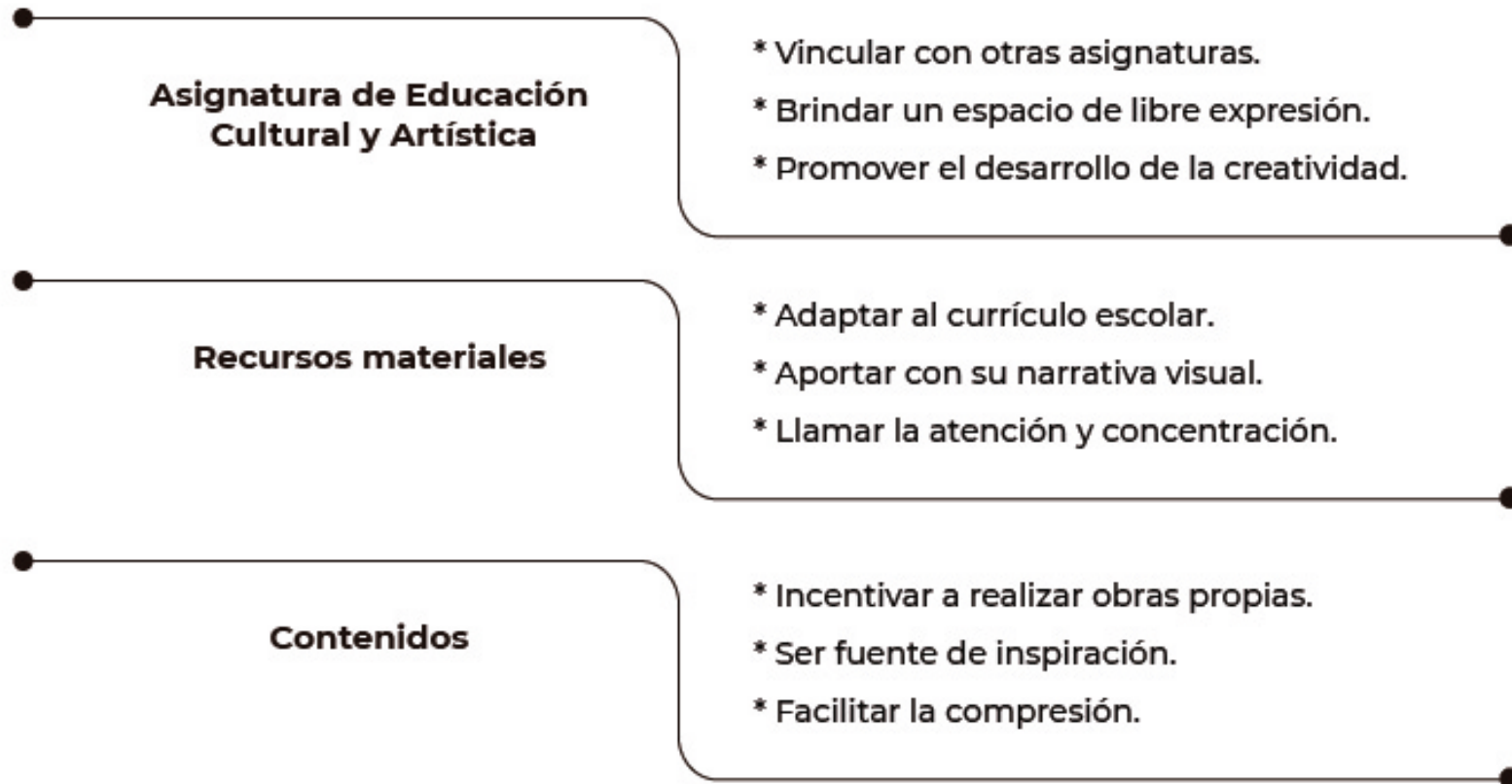


Figura 17. Jerarquización de la problemática (Gabriela Quezada).

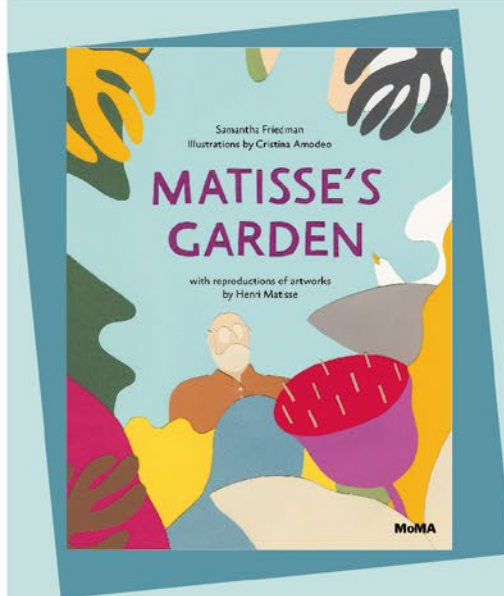
2.2.3 Análisis de soluciones existentes (homólogos)

El análisis de homólogos se desarrolló con la técnica de *Benchmarking*, tomando tres libros como referentes, colocándolos dentro de una matriz de datos con unidades de análisis que responde a aspectos de forma, función y tecnología.

Los libros escogidos para ser parte de esta matriz de análisis han sido seleccionados en base a ciertos criterios claves, mismos que proporcionarán características que servirán para la concreción del producto editorial final. El uso de técnicas ilustrativas, el manejo de información y estilo narrativo, así como los recursos interactivos y las actividades planteadas, fueron los aspectos que se tomaron en cuenta a la hora de elegir los homólogos.

En base en estos criterios, los libros seleccionados son: El jardín de Matisse, Aproximación al arte contemporáneo para niños e Historia del Arte para niños. Mientras que las unidades de análisis planteados fueron: la tipografía, cromática, formato, ilustraciones, público objetivo, contenidos, actividades, materialidad e interactividad (ver figuras 18, 19 y 20).

El jardín de Matisse



Formato

Dimensiones: 22,9 x 29.7 cm.
Número de páginas: 48.
Target: Niños de 6-12 años

Contenidos

Aborda la vida y obras del artista Henri Matisse, haciendo alusión a la técnica del papel cortado, principalmente, al ser fuente de inspiración para el artista.

As he cut shape after shape from the white paper, he thought about a trip he had taken many years before, to the island of Tahiti. The shapes looked like the birds, fish, and seaweed he had seen there.

Tipografía

Una sola familia tipográfica. Fuente de tipo sans serif de 12 pt aprox. Justificación a la izquierda. Letra capital al iniciar cada párrafo.

Materialidad

Libro de tapa dura (cartoné), hojas de papel offset. Presenta un desplegable de 4 cuerpos a doble página al final del libro.



Cromática

Uso de colores enteros, vivos y contrastantes en las ilustraciones.

Ilustración

Mediante la técnica de papercut. Incluye reproducciones de obras originales del artista Henri Matisse.

Actividades

No tiene actividades para realizar.

Figura 18. Ficha "El jardín de Matisse" (Gabriela Quezada).

Aproximación al arte contemporáneo para niños

Formato

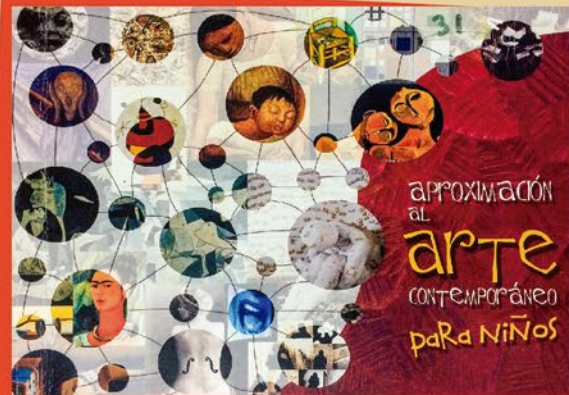
Dimensiones: A4 horizontal (21 x 29,7 cm).

Número de páginas: 64.

Target: Estudiantes de séptimo grado EGB

Contenidos

Este libro consta de tres capítulos, cada uno contiene información acerca de distintos movimientos artísticos. Se distribuye la información sobre cada movimiento en doubles páginas presentada a través de textos e imágenes.



Cromática

Se utiliza una gama cromática completa con el fin de separar contenidos en libro, se empieza por el cyan y se hace una transición de colores hasta llegar al verde.

Tipografía

En los títulos y subtítulos se usa una tipografía más caligráfica de 18 pt aprox. En los pies de fotografía o citas una tipografía cursiva de 12 pt aprox. Y en el texto corrido una fuente sans serif de 14 pt aprox.

Materialidad

Libro de tapa blanda, encuadernación rústica, hojas de papel estucado.

Ilustración

Desarrollo de un personaje principal ilustrado que interpreta varias acciones y roles a lo largo del libro, está ilustrado mediante trazos en color negro y rojo.

Actividades

Se presentan dos actividades de refuerzo y una actividad plástica, la misma que está diseñada de acuerdo a las técnicas y enfoques de cada movimiento.

Figura 19. Ficha "Aproximación al arte contemporáneo para niños" (Gabriela Quezada).

Historia del Arte para niños



Formato

Dimensiones: 25 x 25 cm. (Formato cuadrado). Número de páginas: 48
Target: Niños de 6-12 años

Contenidos

Abarca a breves rasgos la mayoría de los movimientos artísticos que se han dado a lo largo de la Historia de Arte.

Tipografía

Principalmente se usa una familia tipográfica de tipo serif de 12 pt aprox. para textos corridos y utiliza la cursiva para resaltar títulos u otros datos importantes.

Materialidad

Libro de tapa blanda, encuadernación rústica, hojas de papel estucado. Hace uso de páginas recortables.



Cromática

Generalmente se maneja con tonos amarillos, verdes y azules, colores análogos y complementarios.

Ilustración

Personajes ambientados al contexto al que pertenecen, así como varias representaciones de artistas y obras. La técnica es ilustración digital y se caracteriza por personajes con cabezas grandes y ojos saltones.

Actividades

Presenta 22 actividades a realizar, cada una correspondiente a un movimiento o artista específico.



Figura 20. Ficha "Historia del Arte para niños" (Gabriela Quezada).

Entre las conclusiones que se llegó a partir de este análisis es que, generalmente para textos corridos se usa una tipografía sans serif de 12 pt. aproximadamente y los títulos o subtítulos pueden variar de acuerdo a la diagramación, además se tiende a realizar libros cuadrados o en formato A4 como máximo. El uso de paletas cromáticas muy coloridas, uso de colores complementarios mayoritariamente. La encuadernación más habitual es la rústica con papel estucado y de tapa blanda. Y principalmente se busca llegar a un grado de interactividad con el lector, presentando ciertos objetos o situaciones que estimulan la relación del niño con el libro.

2.3 Diseño

2.3.1 Propuesta de ideas básicas

2.3.1.2 Mood Board

Realizar un mood board o un tablero de inspiración permite visualizar las ideas a nivel gráfico, observando referentes hacia los cuales se aspira a llegar. En este caso, se han escogido varias imágenes provenientes de los homólogos analizados anteriormente, así como otras imágenes que representan gráficamente el formato del libro, el tipo de ilustración, la tipografía o su manejabilidad (ver figura 21). Mismos que plantean una línea de ruta hacia el ideal gráfico final.

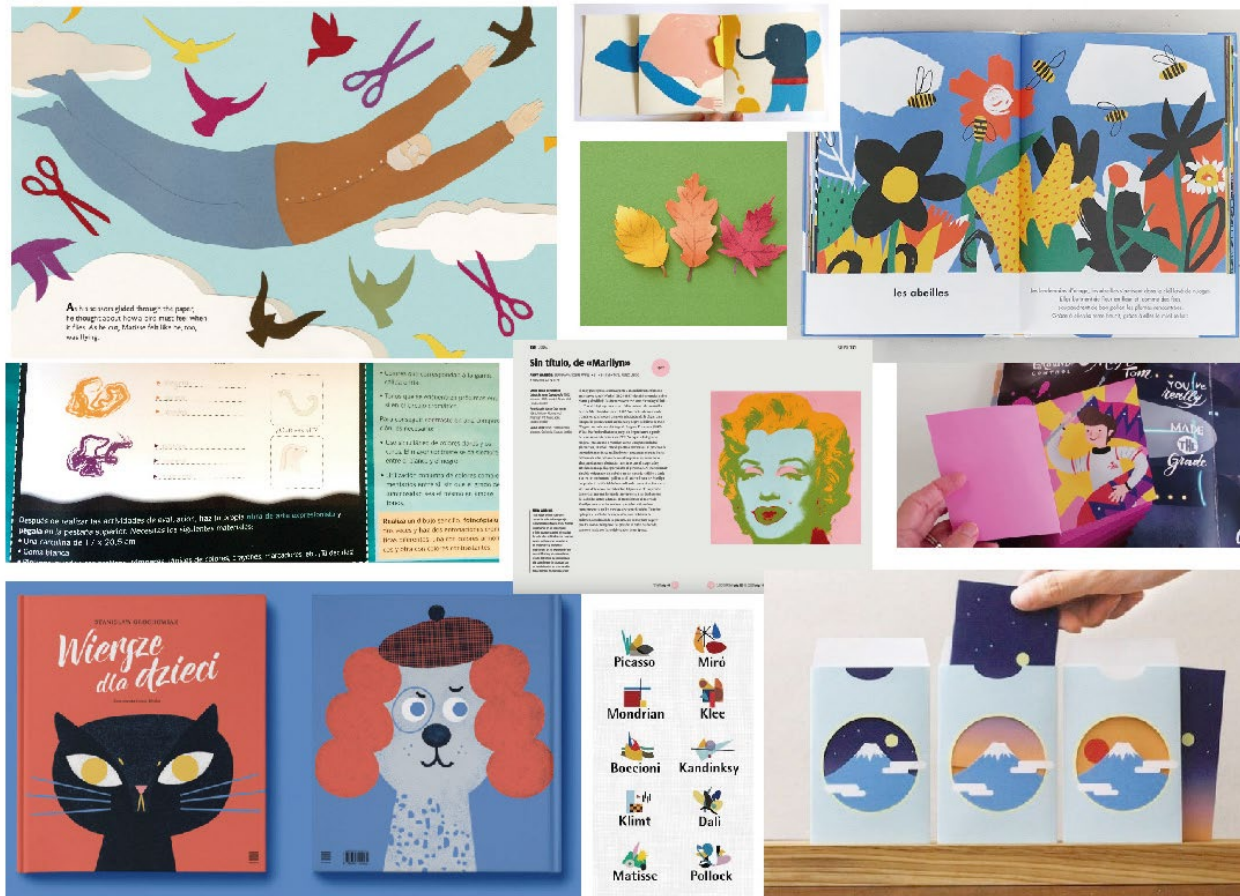


Figura 21. Mood board (Gabriela Quezada).

2.3.1.1 Brainstorming

Como objetivo principal del ejercicio de esta técnica creativa se ha planteado la concreción de varias ideas que permitan formar una imagen más sólida acerca del producto editorial final, basándonos en el ejercicio anterior, se esbozaron la mayor parte de detalles tanto de forma y función, a fin de obtener una visión general del libro didáctico (ver figura 22).

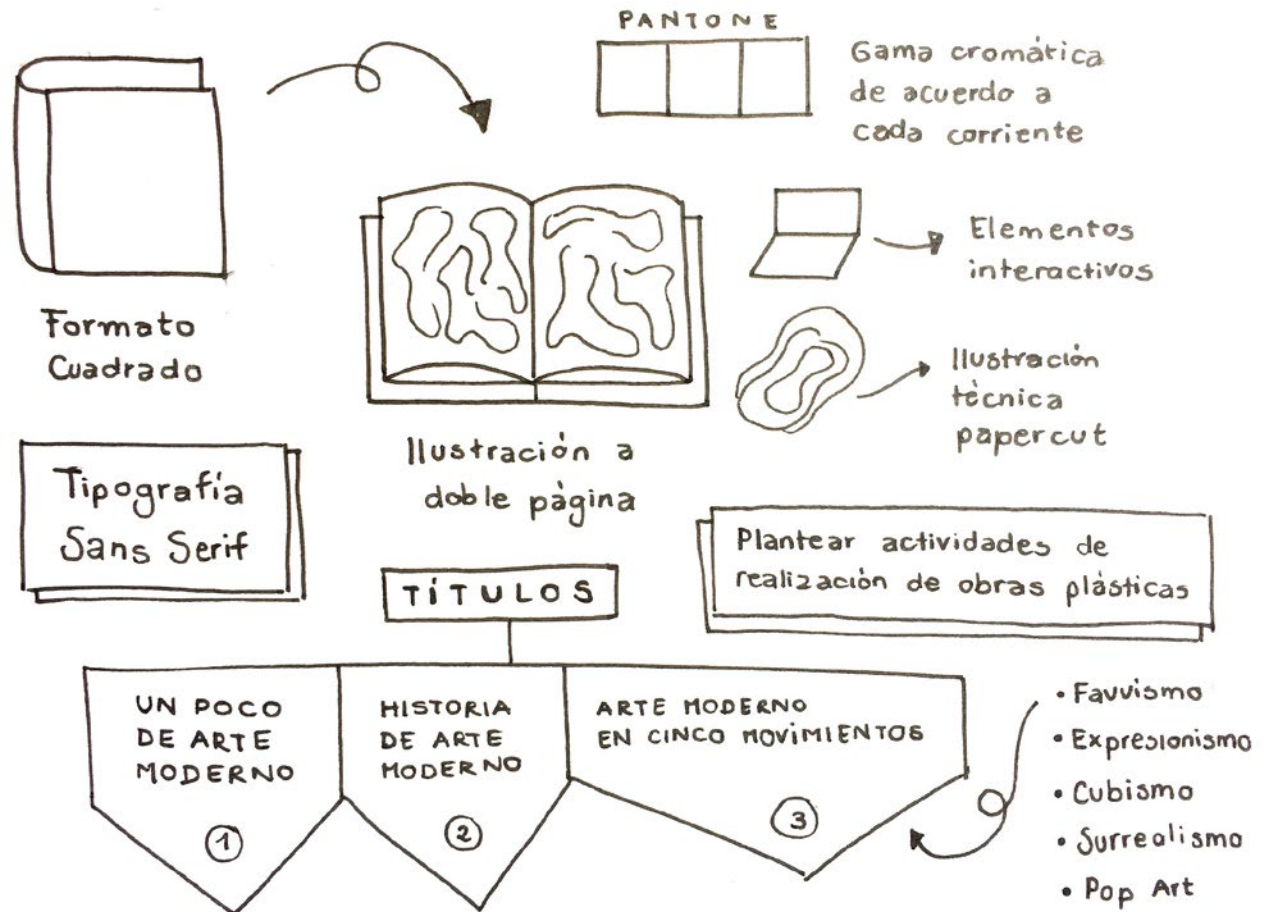


Figura 22. Lluvia de ideas (Gabriela Quezada).

2.3.2 Desarrollo y selección de alternativas

2.3.2.1 Bocetaje y selección de modelos básicos

Para esta fase se realizó una distribución de elementos principales del libro mediante una diagrama digital, en donde se dividió el contenido por capítulos y se especificó qué clase de información contendrá cada uno, siendo necesario la distribución de un capítulo para poder establecer las unidades mínimas para el resto de ellos (Ver Figura 23). En base a esta maquetación se realizó un machote físico a escala 1:2 (Ver Figura 24).

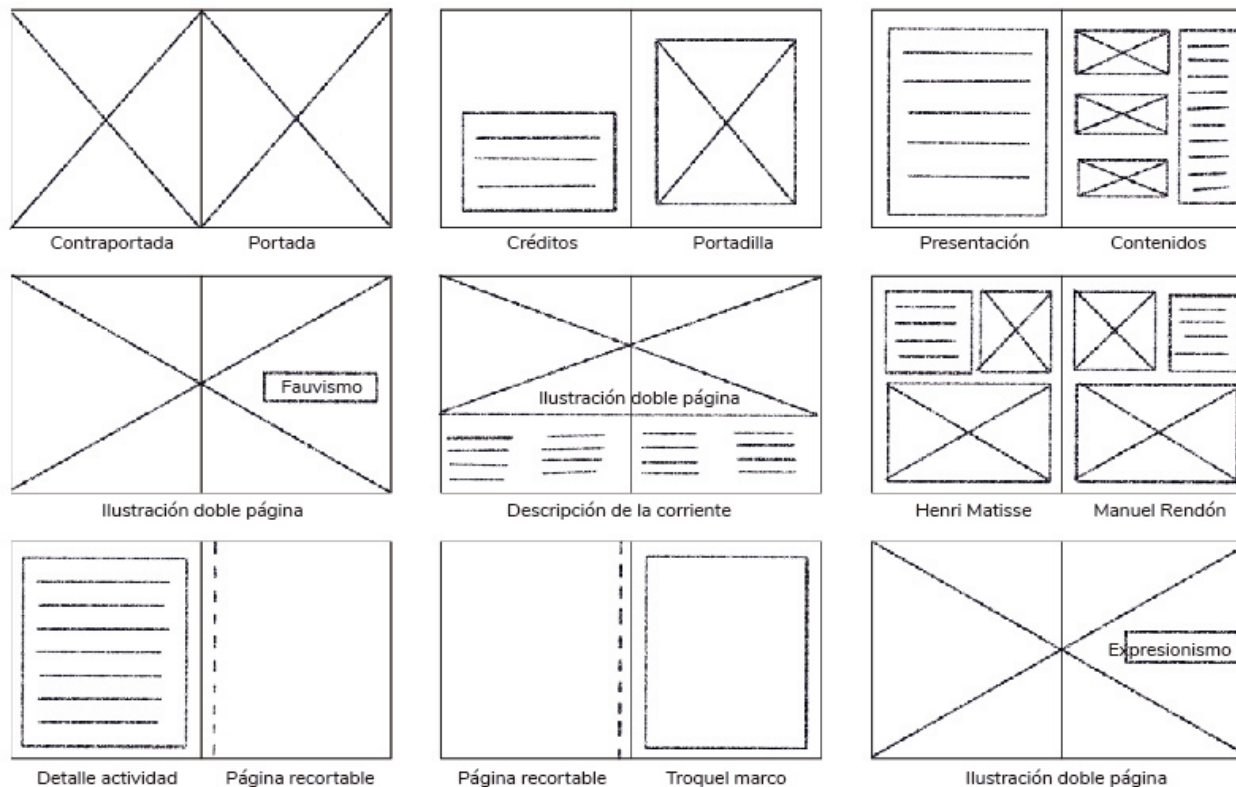


Figura 23. Distribución de contenidos (Gabriela Quezada).

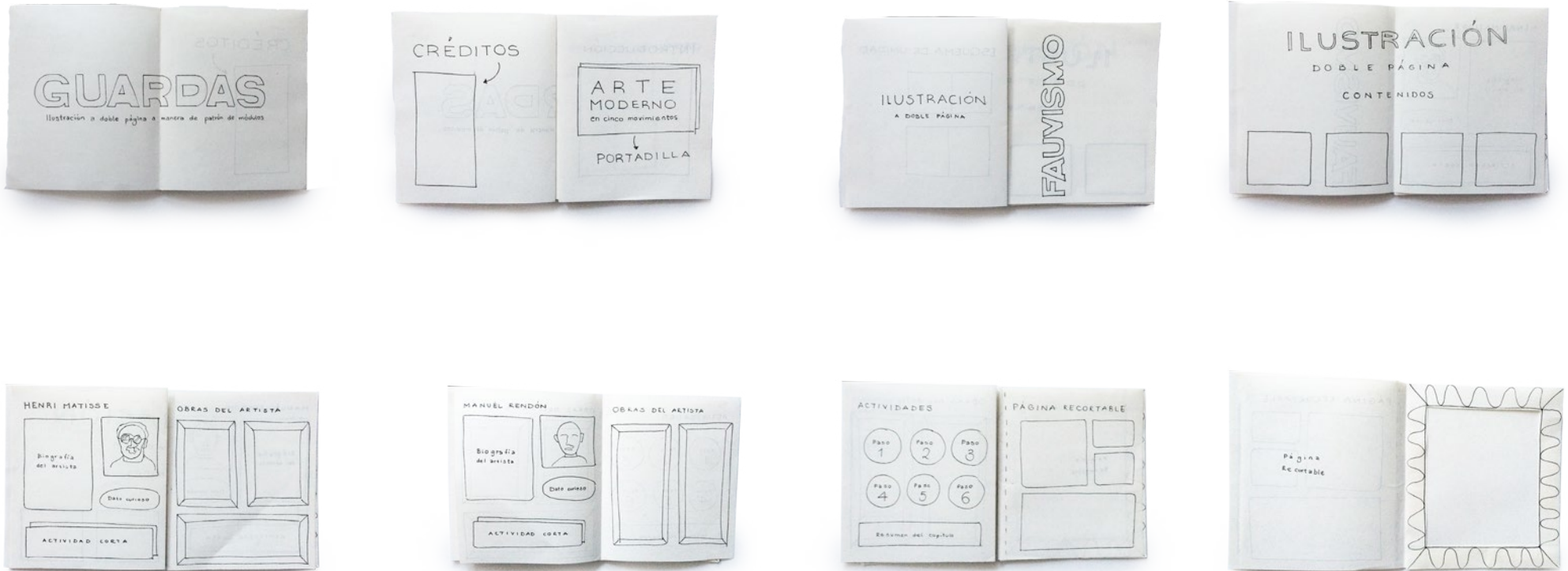


Figura 24. Bocetos a escala 1:2 de las primeras hojas del libro y del primer capítulo (Gabriela Quezada).

2.3.3 Compilación de contenidos

Los contenidos del libro serán recopilados de distintas publicaciones digitales o impresas, que previamente se han encargado de redactar los textos con base en el público al que va dirigido, o en su defecto, se adecuará ciertos textos para que sea de fácil lectura y comprensión para estudiantes de quinto grado de EGB.

Como fuentes principales se ha recurrido a cinco libros sobre Historia del Arte: Historia del Arte para niños (Barsotti, 2017), Historia del Arte (Farga, 2012), Aproximación al arte contemporáneo para niños (Fundación Municipal Bienal de Cuenca, 2009), Historia del Arte en el siglo XVIII al siglo XX (González, 2006) e Historia del Arte para dummies (Wilder, 2017). Se ha hecho uso de cinco páginas web dedicadas al arte que han sido fuente de información precisa sobre ciertos artistas o movimientos artísticos las cuales son: Analilidav, El poder de la palabra, Historia Arte (HA), Latin American Art y Museo La Tertulia.

Mediante un proceso de selección y redacción se ha realizado un documento a manera de guion narrativo, donde se condensó toda la información que va a contener el producto editorial final, mismo que después de someterse bajo un proceso de revisión gramatical y sintáctica, represente fielmente los ideales de enseñanza a los que se pretende llegar en base a los contenidos textuales (ver figura 25).



INTRODUCCIÓN

El siglo XX representa una ruptura con el pasado y su arte es un esfuerzo de creación plástica basada en los principios revolucionarios.

A partir del siglo XVIII se evidencian muchos cambios, la ciudad sustituye al campo y el propietario al campesino. La energía y la velocidad se adueñan de la vida. Esta nueva realidad repercute en el arte.

El hombre pretende volver a su impulso original, se siente sumido en la soledad, el vacío y el miedo y así lo expresa el arte. Para unos, el arte es la manifestación de la realidad más auténtica del hombre, expresión del sentimiento; así surge el expresionismo. El descubrimiento del inconsciente, fuente de vida mental, sirve de inspiración a los surrealistas. El arte se transforma en informal pues rechazan las formas y las imágenes, lo que transmite son palpitaciones. Mientras que el arte abstracto prescindir de la naturaleza para reconocer el valor de la forma y el color, busca en la armonía la pureza del arte.

ESQUEMA DE UNIDAD

Este libro consta de cinco grandes capítulos, cada uno correspondiente a una corriente del arte moderno.

A continuación se presenta la información general de la corriente artística, acompañado de una ilustración alusiva a las obras realizadas en ese periodo del arte.

Inmediatamente se expone al primer artista sobresaliente, en la parte izquierda se describe un breve resumen de la vida del artista, mismo que está ilustrado en la página derecha. Dicha página forma parte de un sistema plegable que deja ver tres obras importantes del artista.

Finalmente se plantea dos actividades para el estudiante, las cuales se cimientan en la creación plástica y en la reflexión de contenido.

CAPÍTULO 1

Fauvismo (1905 – 1909)

Estilo nacido en Francia y conocido bajo la denominación de “fieras” o “bestias salvajes”.

Los cuadros fauvistas se presentan como un juego de color en el cual las formas vendrán determinadas por gruesos trazos negros y tendrán colores que jamás veremos en la realidad.

Para hablar de los orígenes, tenemos que recordar a Gauguin y a Vincent Van Gogh, ya que ellos, huyendo del movimiento impresionista, apostaban por obras intensamente coloreadas.

La primera exposición de este movimiento se realizó en 1905 y causó conmoción por los árboles de color rojo intenso, cielos amarillos, sombras verdes, etc. Generalmente, los géneros que manejan son: el retrato, el paisaje, interiores de vivienda, y naturalezas muertas. En donde prime el uso del color, y este se convierta en el medio de expresión, por encima de tratar de representar la realidad de forma fiel.

Utilizaron el color como una forma nueva para proyectar sensaciones positivas y resaltar la bidimensionalidad de las pinturas.

Los principales exponentes en este movimiento fueron: Henri Matisse, André Derain y Maurice de Vlaminck. Podemos entender a Matisse como el representante más puro de la tendencia, seguido de André Derain. Cada artista adapta el color a su forma de vida.

Henri Matisse

Francia, 1869–1954

Empezó a pintar en 1890, mismo año en que abandona sus estudios de jurisprudencia. Para Matisse el color es el que da entidad a la pintura, el color puede desempeñar el

Figura 25. Extracto del guion narrativo del libro (Gabriela Quezada).

2.3.4 Selección de aspectos esenciales en el diseño editorial

2.3.4.1 Forma

En cuanto a la tipografía, Kapr (1985) recomienda que la fuente sea de tipo sans serif y tamaño de cuerpo de 14 pt ya que es la más adecuada para niños del segundo al cuarto año escolar. En este caso se está trabajando con quinto grado escolar, de forma que se puede mantener este tamaño de letra.

El contenido temático del libro didáctico será el arte moderno, de manera que se realizará una paleta cromática en base a cada corriente artística, con la intención de marcar una clara diferencia entre las secciones del libro, con un color específico que diferencie a cada corriente. Se ocuparán dos colores complementarios, el naranja y el azul, y cada uno de ellos tendrá sus respectivos colores análogos.

Como se ha tenido presente que el libro sea ampliamente ilustrado, tanto para que llame la atención en su lector como para que sirva de medio de refuerzo en la memoria visual, Kapr (1985) menciona que “en los volúmenes ilustrados, se impresiona bien desde el punto de vista óptico, cuando la altura es algo mayor que la anchura” (p.3). De forma que, lo más conveniente sería utilizar un formato aproximadamente cuadrado, en este caso se ha definido las dimensiones de 20,5 x 24 cm.

Las ilustraciones serán realizadas con base en de la técnica del *papercut*, cada una de ellas inspiradas en obras artísticas correspondientes a una corriente de arte moderno. Algunas de las ilustraciones se ajustarán a la doble página del libro, mientras que otras serán de una página o una fracción de página.

2.3.4.2 Función

Kapr (1985) sostiene que “de la finalidad y la manuabilidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario, se deriva el formato de aquel, un libro ha de ser lo más ligero posible y no innecesariamente grande” (p.2). Ya que el libro didáctico está pensado para insertarse dentro de un ambiente educativo, específicamente en el área de Artes, este material deberá contenga un factor diferenciador, mismo que motive a la lectura del mismo, con un formato menor al habitual (A4) y con una diagramación que logre mayor interactividad con el estudiante.

Debido a que este libro se desenvuelve en el campo de la educación, la metodología pedagógica Montessori propone que el niño sea quien tenga contacto directo con el libro, donde el docente guíe ese camino hacia el aprendizaje sin contar necesariamente con un libro docente.

La asociación con la cultura es necesaria para que exista una mejor expansión del conocimiento, esta asociación puede venir insertada en diversas formas de expresión, como los lenguajes del arte en conjunto con otra asignatura (Núñez, 2004). De manera que, plantear actividades que refuercen el conocimiento es fundamental para un libro didáctico, las actividades incitan al desarrollo de la creatividad y proponen un método de aprendizaje que plasme los conocimientos a través de la expresión artística.

2.3.4.3 Tecnología

La impresión digital de libros supone una mayor velocidad en sus procesos, además que al tratarse de un tiraje pequeño hace que sea un medio rentable. Permitiendo la personalización de las impresiones (datos variables) y la facilidad de adaptación a cada tipo de papel, siendo el método de impresión adecuado para un libro didáctico.

Kapr (1985) menciona que “los papeles estucados o papeles couché (...) son producidos para la impresión de ilustraciones, y deben destinarse predominantemente a los libros artísticos e ilustrados” (pp.3-4). Por esta razón, se utilizará papel es-

tucado para la gran mayoría de las hojas del libro didáctico, exceptuando aquellas destinadas para las actividades, en donde se optará por usar papel de tipo bond o cartulina bristol.

El método de encuadernación que más se adecua a los libros infantiles es la denominada “cartoné” y es muy similar a la encuadernación rústica, pero varia en que la cubierta es con cartón en lugar de papel, presentando un acabado más resistente y con una duración mayor (Proprint, 2018).

2.3.5 Diseño del prototipo

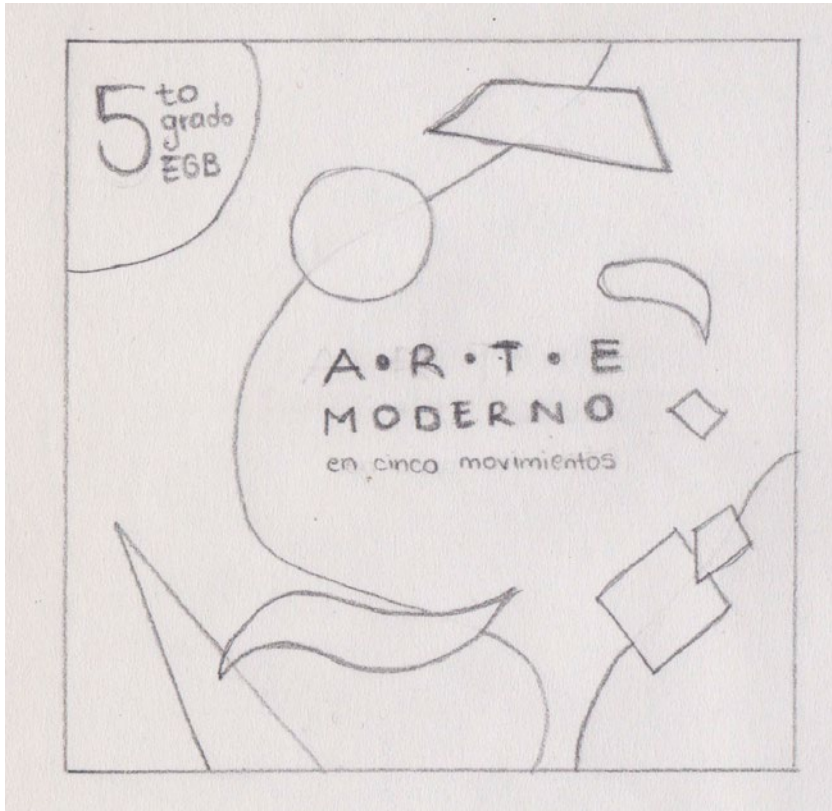


Figura 26. Bocetaje y resolución de la imagen preliminar para la portada (Gabriela Quezada).

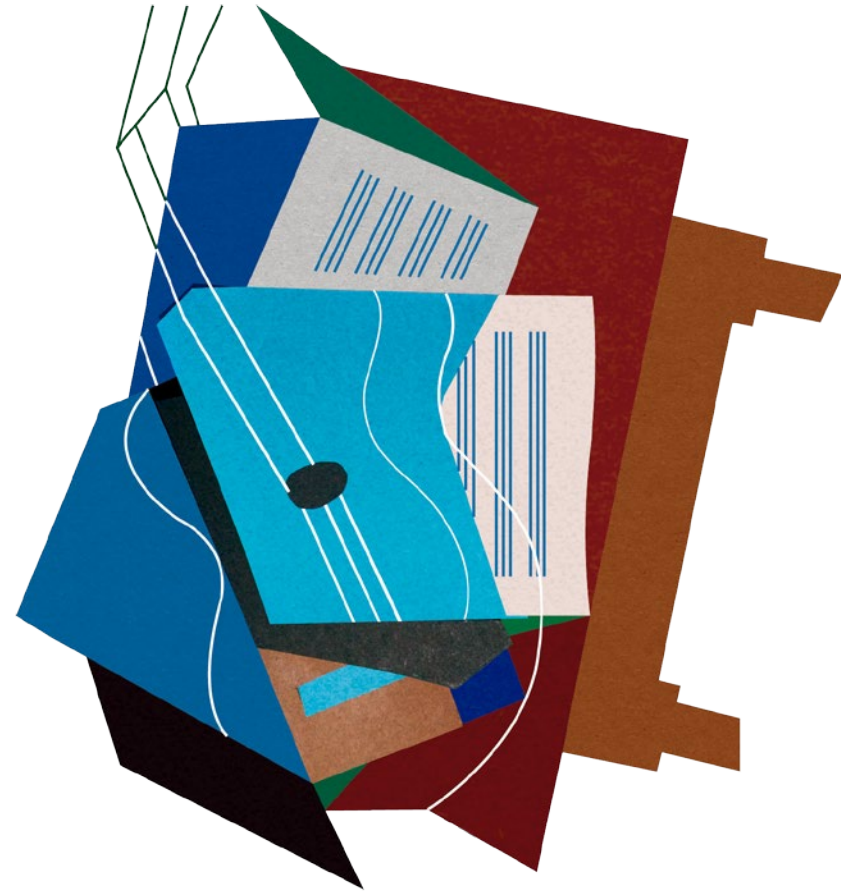
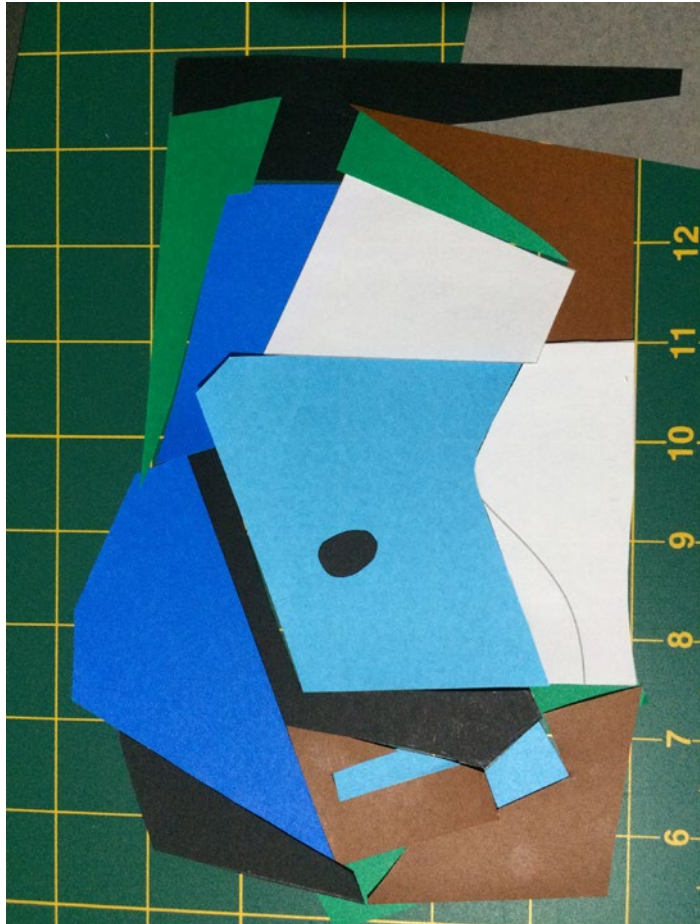


Figura 27. Proceso de la realización de la ilustración para los contenidos (Gabriela Quezada).



Figura 28. Boceto y digitalización de la ilustración preliminar de Pablo Picasso (Gabriela Quezada).

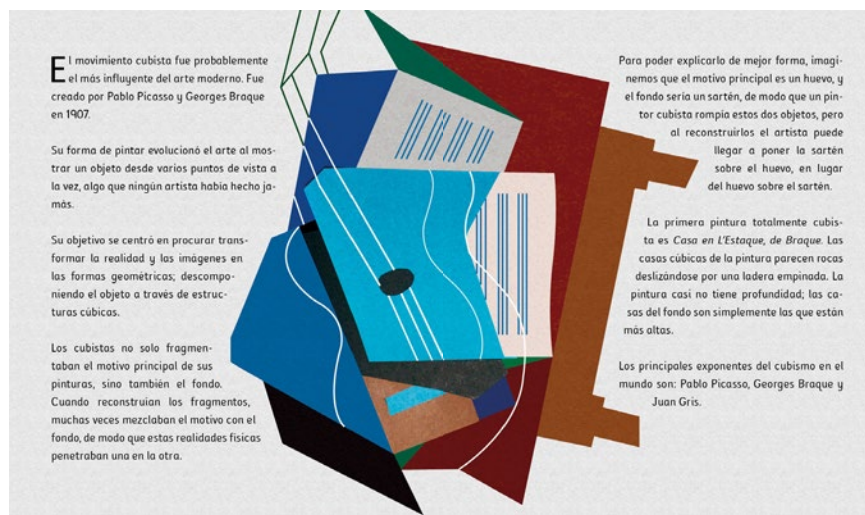


Figura 29. Páginas de la 1 a la 6 del prototipo (Gabriela Quezada).



Figura 30. Páginas de la 7 a la 14 del prototipo (Gabriela Quezada).

2.3.6 Construcción del prototipo

El prototipo fue construido en base al capítulo correspondiente al cubismo junto con la portada preliminar. Se imprimieron 4 hojas tamaño super A3 (33x48cm) a full color, 2 de ellas de tiro y retiro, adicionalmente las páginas plegables se imprimieron en una hoja de 30x60cm full color en tiro y retiro (ver figura 31). El encuadernado utilizado fue de tipo cadeneta, compaginando los cuatro cuadernillos resultantes de las impresiones (ver figura 32 y 33).

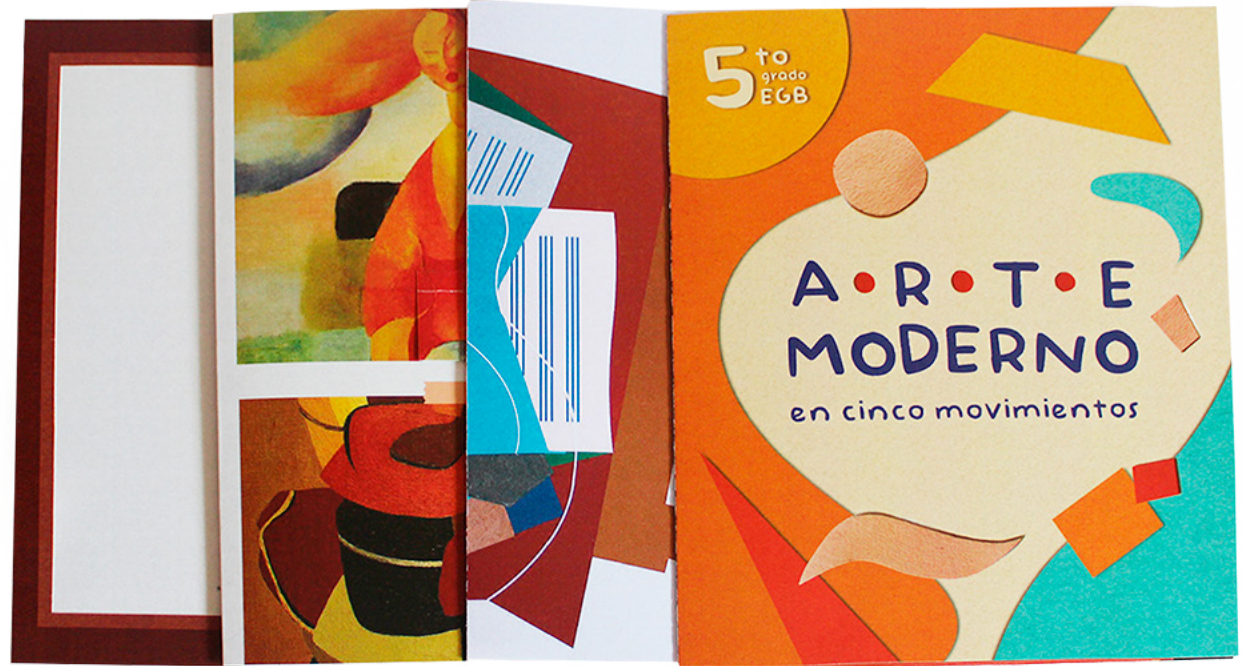


Figura 31. Prototipo del capítulo del cubismo (Gabriela Quezada).



Figura 32. Prototipo del capítulo del cubismo (Gabriela Quezada).

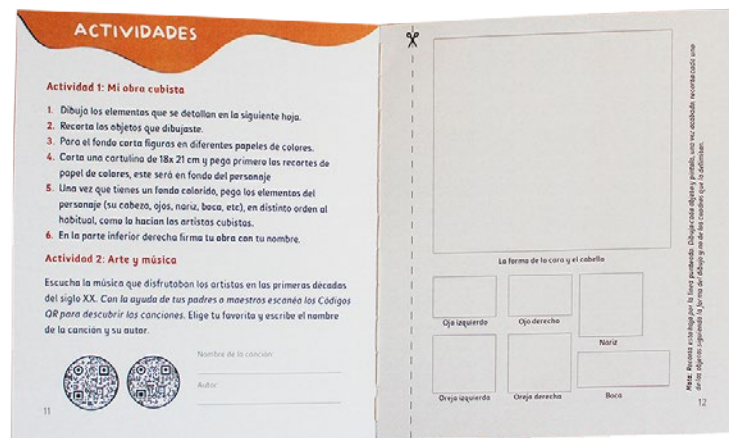
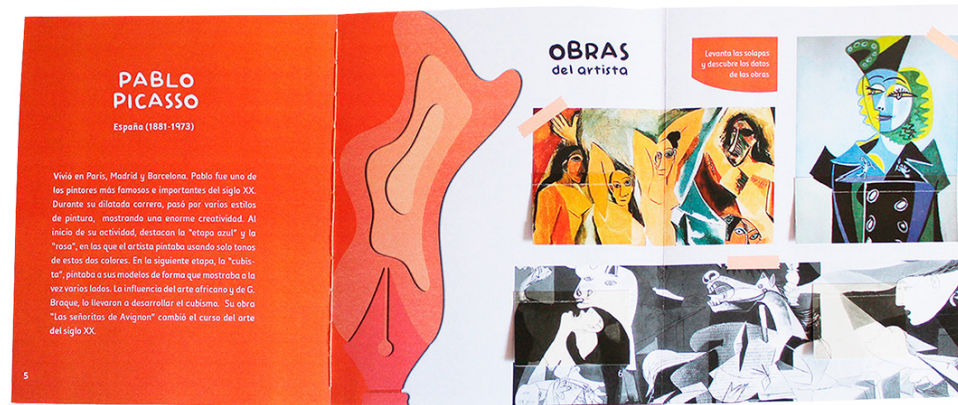


Figura 33. Prototipo del capítulo del cubismo (Gabriela Quezada).

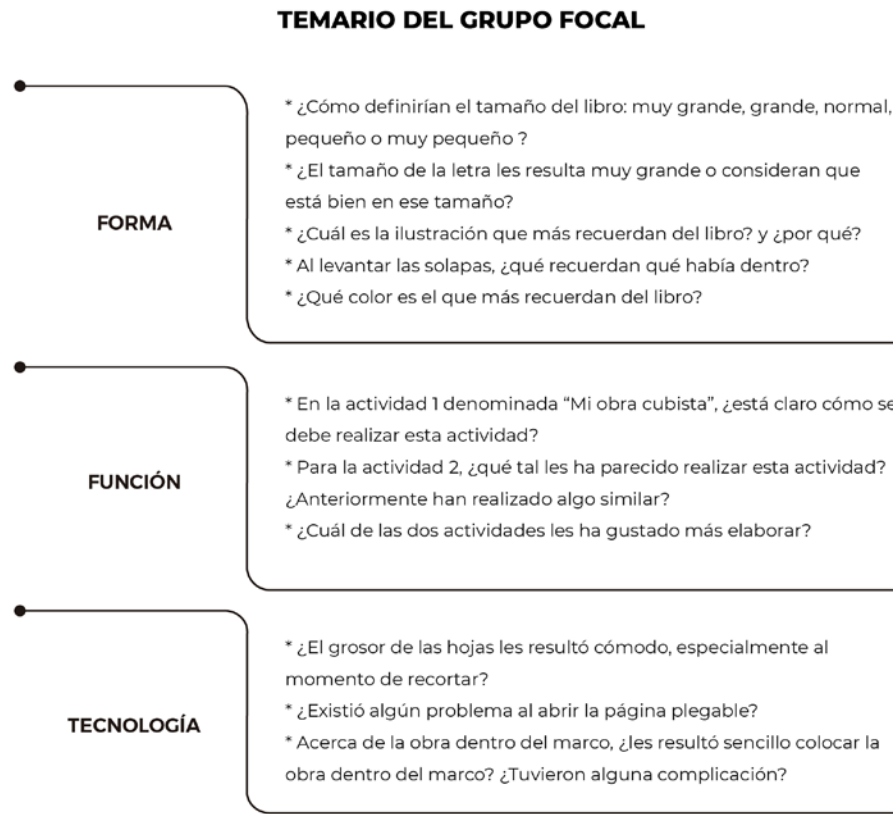


Figura 34. Temario del grupo focal (Gabriela Quezada).

2.3.7 Evaluación del prototipo

2.3.7.1 Grupo Focal

El grupo focal ha sido planteado a un grupo de tres niños, dos hombres y una mujer, de 8 y 9 años, edades aproximadas para un estudiante de quinto de básica. El temario abarca tres temas importantes a tratar: la forma, la función y la tecnología, todos estos llevarán a conocer la opinión de los niños acerca del producto editorial (ver figura 34).

En cuanto a forma refiere a aspectos relacionados con el formato, tipografía, cromática e ilustración. Los niños consideran que el tamaño del libro es normal, es decir, no es ni tan grande ni pequeño, afirman que la tipografía es la

adecuada y no representa dificultad de lectura. En cuanto a la cromática existieron diversas opiniones, pues al preguntar el color que más recuerden en el libro, solo un participante mencionó al color naranja como principal tono de este capítulo, mientras que los otros dos participantes nombraron al color blanco y azul como aquellos que más recordaban. Respecto a las ilustraciones, todos se fijaron en la página desplegable por encima de las otras páginas, eligiendo cada uno a una obra de su preferencia.

Para los aspectos relacionados a la función del libro didáctico, se preguntó a los niños acerca del grado de dificultad y de comprensión de las dos actividades planteadas, siendo la primera actividad la realización de una obra artística cubista y la segunda referente al escaneo de códigos QR sobre música de los artistas del siglo XX, las respuestas fueron en los tres casos las mismas para la primera actividad, les pareció fácil de realizar y muy entretenida, mientras que la segunda actividad, solamente a uno de ellos no le resultó muy sencillo realizarlo, a diferencia de los otros dos niños, quienes ya tenían experiencia con este tipo de mecanismos digitales. La actividad que más les gustó a los tres niños fue realizar la obra cubista.

El tema de la tecnología se ha abordado según la materialidad del libro, sus acabados y detalles relacionados con la ergonomía y manejabilidad. Para la construcción

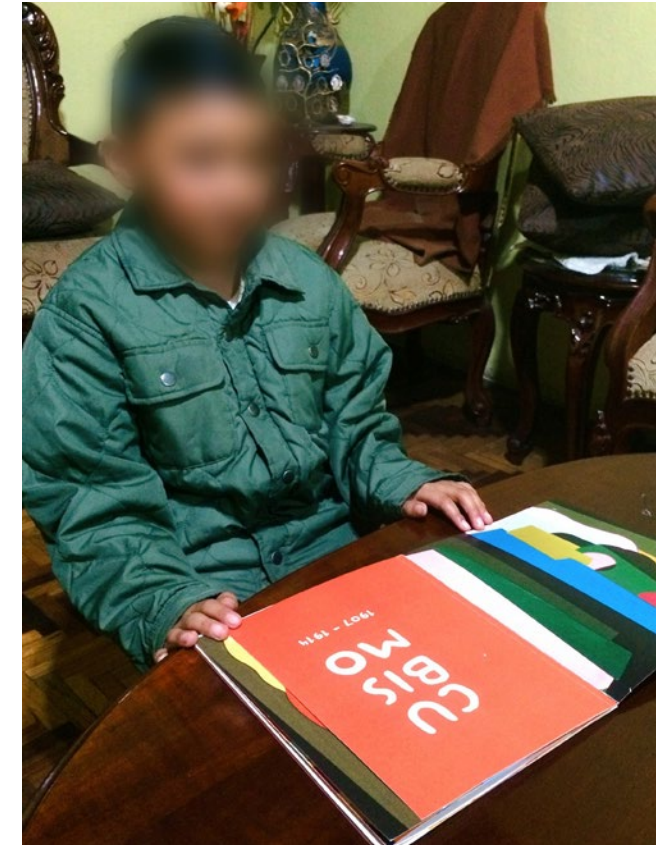


Figura 35. Participante 1 del grupo focal (Gabriela Quezada).

del prototipo se tenía previsto una impresión en papel bristol o marfil de bajo gramaje, sin embargo, las dimensiones de las páginas no lo permitieron y se tuvo que recurrir a un soporte de mayor peso, lo que devino en que los niños argumenten que las hojas estuvieron un poco gruesas, especialmente aquella que debía ser recortada. La página plegable les resultó bastante llamativa y no causó mayor complicación en abrirla y cerrarla, mientras que el troquel de marco de obra, este elemento provocó un poco de dificultad, pues su uso no era intuitivo para los niños, debido a temas constructivos principalmente.



Figura 36. Participante 2 del grupo focal (Gabriela Quezada).

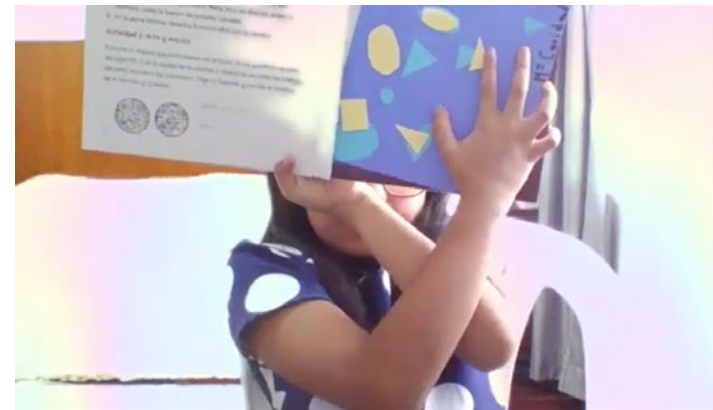


Figura 37. Participante 3 del grupo focal (Gabriela Quezada).



UNIVERSIDAD
DE CUENCA



CAPÍTULO 03.

Propuesta y resultados

3.1 Realización

3.1.1 Criterios de diseño

El proceso de diseño de los cinco capítulos correspondientes a las cinco corrientes de arte moderno, fue realizado a partir de los criterios editoriales seleccionados en el anterior capítulo, así como a todas las consideraciones que se lograron recolectar del grupo focal, a partir de ahí se definieron los aspectos de diseño finales, tales como familia tipográfica, gama cromática, retícula, etc.

3.1.1.1 Tipografía

Se escogieron dos familias tipográficas para presentar los contenidos del libro, ambas tipografías sin serifas, pues los niños prefieren este tipo de la letra al considerarlo más grande, claro y corto. (Ambrose-Harris citado por Acevedo, 2013). Es importante realizar una buena combinación de tipografías, donde una de ellas resalte en peso o tamaño, resaltando de esta forma cuales son los títulos.

Baby Doll es una tipografía de tipo decorativa de palo seco, tiende a llamar la atención en los niños por su similitud con la escritura infantil, y fue la seleccionada para

los títulos y subtítulos (ver figura 38). Mientras que la tipografía Folder fue la elegida para el texto corrido, perteneciente al grupo de las Infant Character, es un tipo de letra que se asemeja a la forma de las letras que enseñan a los niños a escribir (Walker citado por Acevedo, 2013) (ver figura 39).

La combinación de estas dos tipografía infantiles suma un gran valor de familiaridad de los textos con su escritura habitual, estableciendo así un ambiente cómodo en donde el niño se interesa por la lectura de textos. El tamaño de letra que se ha utilizado es de 40pts para títulos, y de 14pts para el texto corrido.

BabyDoll

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 38. Familia tipográfica BabyDoll (Gabriela Quezada).

Folder

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Folder Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Folder Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Folder Bold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 39. Familia tipográfica Folder (Gabriela Quezada).

HENRI MATISSE

Francia (1869–1954)

Empezó a pintar en 1890, mismo año en que abandona sus estudios de jurisprudencia. Para Matisse el color es el que da entidad a la pintura, el color puede desempeñar el papel de dibujo, de perspectiva, de sombra, de volumen, etc. Observa que la vida es color y lo plasma en su pintura. En torno a 1908-1909 Matisse publica cartas en las que habla de lo que él entiende por "arte", en donde resalta esta frase: "el pintor ya no necesita preocuparse de detalles insignificantes, para ello está la fotografía que lo hace mejor y más rápido; la pintura es para representar visiones interiores".

Estilo nacido en Francia y conocido bajo la denominación de "fieras" o "bestias salvajes".

Los cuadros fauvistas se presentan como un juego de color en el cual las formas vendrán determinadas por gruesos trazos negros y tendrán colores que jamás veremos en la realidad.

Para hablar de los orígenes, tenemos que recordar a Gauguin y a Vincent Van Gogh, ya que ellos, huyendo del movimiento impresionista, apostaban por obras intensamente coloreadas.

La primera exposición de este movimiento se realizó en 1905 y causó conmoción por los árboles de color rojo intenso, cielos amarillos, sombras verdes, etc.

Generalmente, los géneros que manejan son: el retrato, el paisaje, interiores

de vivienda, y naturalezas muertas. En donde prime el uso del color, y este se convierta en el medio de expresión, por encima de tratar de representar la realidad de forma fiel.

Utilizaron el color como una forma nueva para proyectar sensaciones positivas y resaltar la bidimensionalidad de las pinturas.

Los principales exponentes en este movimiento fueron: Henri Matisse, André Derain y Maurice de Vlaminck. Podemos entender a Matisse como el representante más puro de la tendencia, seguido de André Derain. Cada artista adapta el color a su forma de vida.



Figura 40. Aplicación de tipografía para títulos y texto corrido (Gabriela Quezada).

PANTONE

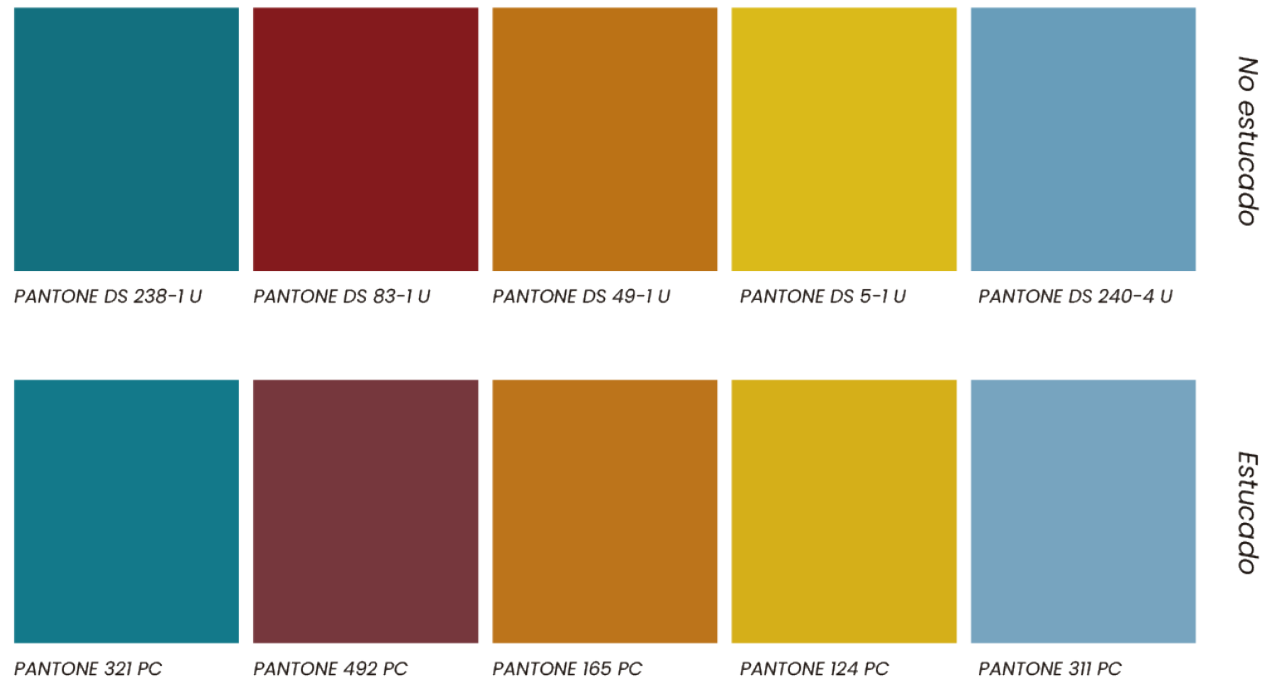


Figura 41. Paleta cromática Pantone (Gabriela Quezada).

3.1.1.2 Cromática

La paleta cromática se planteó con base en los colores naranja y azul como colores complementarios, estos fueron utilizados debido a que su uso genera un diseño más vivo. Así mismo se trabajó con colores análogos, esto debido a que su combinación con los complementarios forma una mezcla armoniosa y natural (Ambrose-Harris, 2005). Se desarrolló dos paletas pantone en base a el material en el que será impreso, pues dependerá de si el papel es estucado o no para imprimirse con determinado código pantone (ver figura 41).



Figura 42. Uso de paleta cromática en distintas hojas del libro (Gabriela Quezada).

3.1.1.3 Retícula

La retícula utilizada para la diagramación fue una cuadrícula simétrica basada en módulos. Este tipo de cuadrícula está formada por figuras cuadradas separadas por espacios iguales. “Esto permite una gran flexibilidad para la situación de elementos diferentes, longitudes de líneas variadas, la posición vertical del tipo y el uso de distintos tamaños de imagen desde un módulo hasta la impresión a sangre de toda la página” (Ambrose-Harris, 2005, p.36) (ver figura 43).

3.1.1.4 Ilustración

En cuanto a la ilustración, se trabajó con base en una técnica mixta de pa-

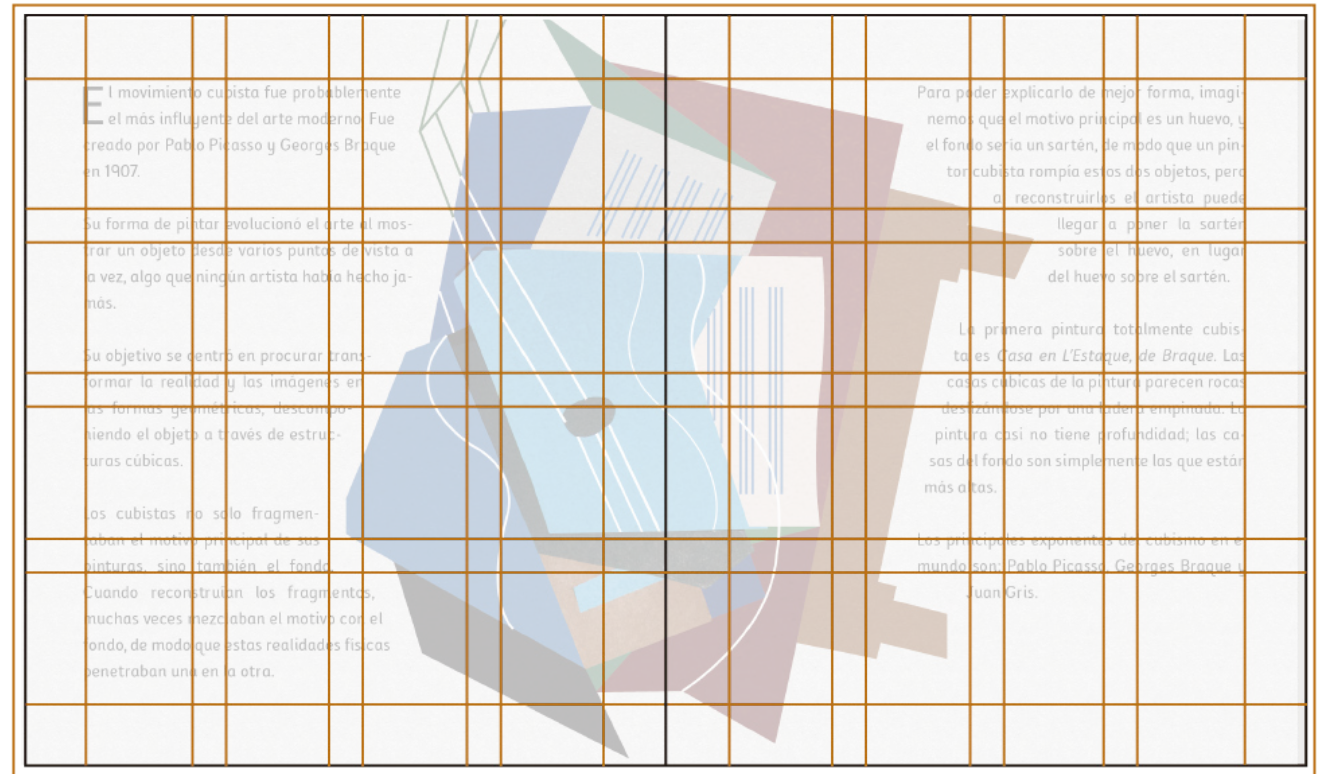


Figura 43. Retícula modular (Gabriela Quezada).

percut, en base a una ilustración vectorial se agregó efectos que simulen el papel, incluyendo también figuras de papel de colores digitalizados, de forma que se pueda lograr una composición armónica con sombras y texturas que aporten originalidad a cada ilustración.

Para las ilustraciones del inicio de capítulo y aquellas que acompañan el texto, se realizó una reproducción de una obra, ilustrada bajo los parámetros antes establecidos, eligiendo solamente un fragmento de la obra. En las cinco ilustraciones del artista, se estableció colocar en primer plano un retrato del artista, y en segundo plano una obra representativa de cada artista (ver figuras 44, 45 y 46).



Figura 44. Ilustración de portada para el Expresionismo (Gabriela Quezada).

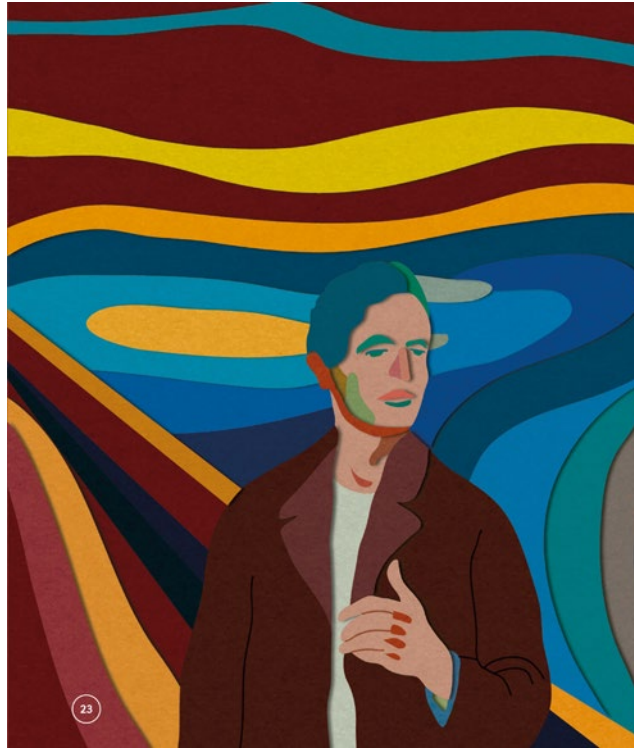


Figura 45. Ilustraciones de artistas sobresalientes: Henri Matisse, Edvard Munch y René Magritte respectivamente (Gabriela Quezada)

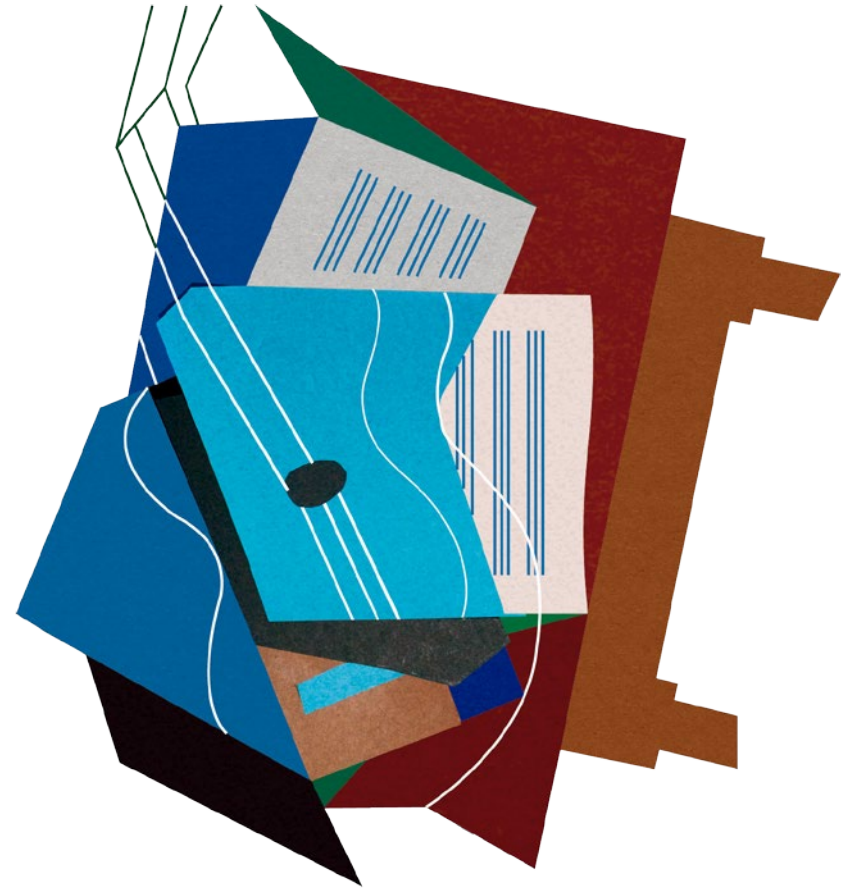


Figura 46. Ilustración de contenidos para el surrealismo y cubismo respectivamente (Gabriela Quezada).

3.2 Diseño final

Después del recorrido realizado se pudo concretar un prototipo final de un libro impreso para la realización de un proyecto artístico de la asignatura de Educación Cultural y Artística dirigida a estudiantes de quinto año de EGB. Mismo que cuenta con 77 páginas de contenidos, divididas en cinco capítulos titulados según una corriente artística de arte moderno. A continuación se presentan las artes de impresión y fotografías del prototipo final.



Figura 47. Archivo final de guardas para imprenta (Gabriela Quezada).



Estilo nacido en Francia y conocido bajo la denominación de "*fieras*" o "*bestias salvajes*".

Los cuadros fauvistas se presentan como un juego de color en el cual las formas vendrán determinadas por gruesos trazos negros y tendrán colores que jamás veremos en la realidad.

Para hablar de los orígenes, tenemos que recordar a Gauguin y a Vincent Van Gogh, ya que ellos, huyendo del movimiento impresionista, apostaban por obras intensamente coloreadas.

La primera exposición de este movimiento se realizó en 1905 y causó conmoción por los árboles de color rojo intenso, cielos amarillos, sombras verdes, etc.

Generalmente, los géneros que manejan son: el retrato, el paisaje, interiores de vivienda, y naturalezas muertas. En don-

de prime el uso del color, y este se convierte en el medio de expresión, por encima de tratar de representar la realidad de forma fiel.

Utilizaron el color como una forma nueva para proyectar sensaciones positivas y resaltar la bidimensionalidad de las pinturas.

Los principales exponentes en este movimiento fueron: Henri Matisse, André Derain y Maurice de Vlaminck. Podemos entender a Matisse como el representante más puro de la tendencia, seguido de André Derain. Cada artista adapta el color a su forma de vida.



Figura 48. Archivo final de páginas internas para imprenta (Gabriela Quezada).



DESARROLLO DEL EXPRESIONISMO EN LATINOAMÉRICA

Oswaldo
Guayasamín

Ecuador (1919-1998)

Estudió en la Escuela de Bellas Artes de Quito. A sus 33 años ganó dos bienales internacionales. Su pintura expresionista tuvo un carácter social e indigenista, pues hablaba de los derechos de los explotados e indígenas, y denuncia los abusos de los poderosos. Su obra es extensa y ha tenido una influencia importante en pintores del continente, sobre todo con su serie de obras dedicadas a la ternura y a la ira.

Conoce sus obras →

Nombre de la obra:

Ternura

Año de creación:

1989

Técnica:

óleo sobre tela

Dimensiones:

135 x 100 cm

Museo: Fundación

Guayasamín, Quito

Figura 49. Archivo final de páginas internas para imprenta (Gabriela Quezada).



Figura 50. Portada del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 51. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).

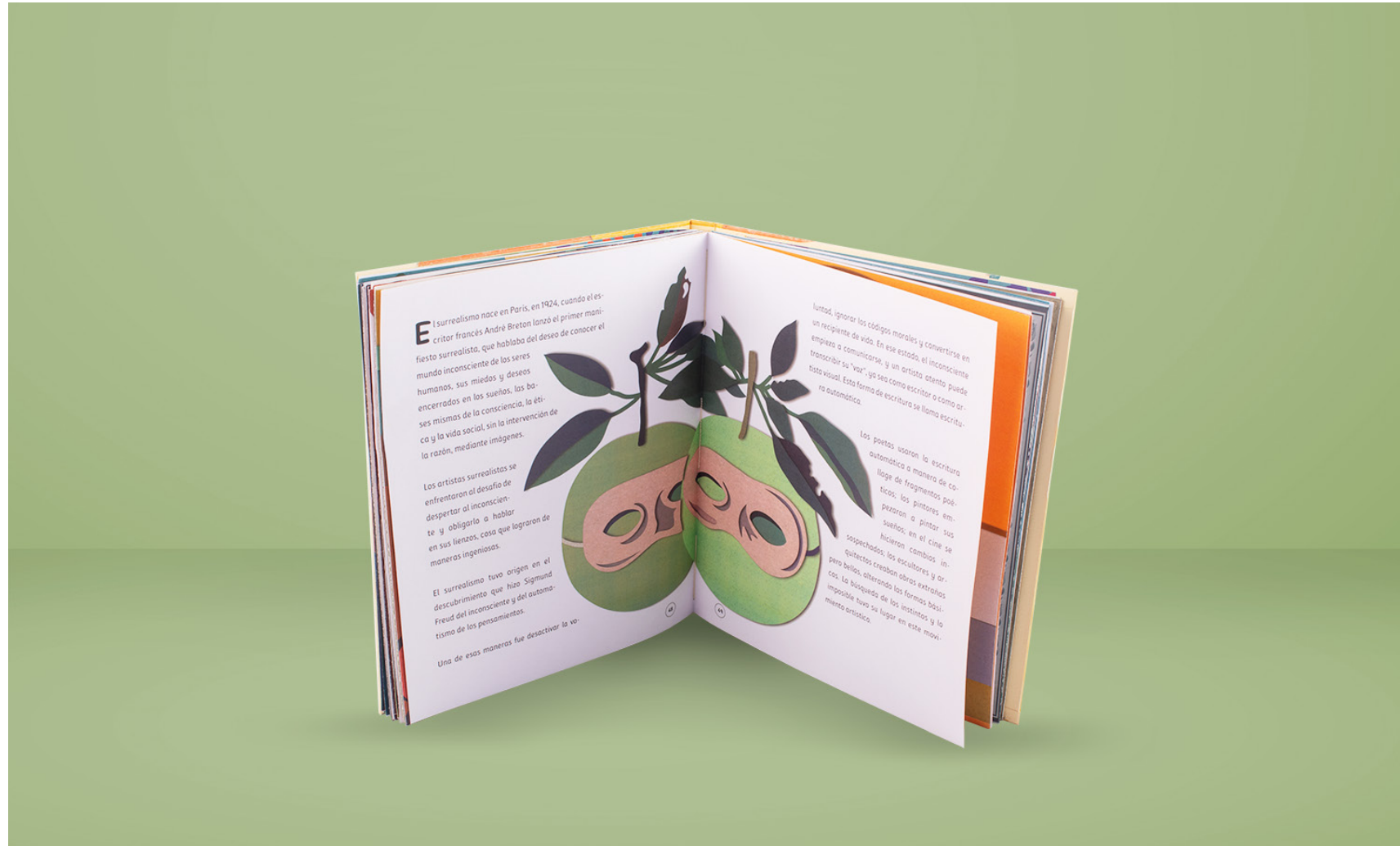


Figura 52. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 53. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 54. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 55. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 56. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 57. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 58. Páginas internas del libro impreso (Gabriela Quezada).



Figura 59. Contraportada del libro impreso (Gabriela Quezada).

3.3 Estudio de costos

Para la realización de un estudio de costos se consideró acudir a la imprenta GPK Graf & Pack Industria Gráfica en donde se solicitó una proforma en base a los detalles de impresión explicados en reuniones previas.

La proforma enviada por GPK refleja los costos de todo el proceso de realización de un solo prototipo del libro, tomando en consideración aspectos como la realización de troqueles, pegados especiales, insertos y plegables, donde todos estos detalles adicionales representan un mayor costo de producción. La unidad de un prototipo del libro “Arte Moderno en cinco movimientos” tendría un costo de \$117,50. Las especificaciones de materiales son: 20 páginas genéricas impresas full color dos lados en couche br de 150 grs, 20 solapas, 5 hojas separadores full color dos lados en cartulina sundance smooth de 140 grs, 5 dípticos en diferentes páginas, 5 páginas con bolsillos, finales a un color y 4 páginas iniciales y 2 finales, la portada impresa en cartulina triplex de 280 grs y pegado hotmelt (ver anexo 3).

Para que sea rentable la implementación del libro se consideró en primera instancia una producción de 300 unidades debido a que este producto editorial está pensado para insertarse en un ambiente educativo, en este sentido el costo de pro-

ducción bajaría en un 70.21%, pues al tratarse de un tiraje mucho mayor el costo por unidad sería de \$35.

3.4 Validación del producto final

En esta etapa se realizó una retroalimentación por parte de los usuarios clave, en este caso dos niños de 8 y 9 años, mismos que participaron anteriormente del grupo focal. Se les presentó el prototipo final del libro para conocer su opinión en cuanto a todos los elementos que se fueron modificando desde su última interacción con el libro.

Se obtuvieron respuestas favorables en cuanto a su experiencia como usuarios, pues supieron manifestar que el libro es bastante llamativo y colorido, denotando su naturaleza artística, argumentaron que su parte favorita, y la que notablemente llamó más su atención, fue la parte plegable en conjunto con las solapas, pues al ser un elemento sorpresa eleva el grado de interés en el contenido que se encuentra escondido a simple vista, apelando a la recordación de información visual. Su percepción sobre el peso del libro en general y su manejabilidad fue positiva, la lectura de contenidos fue fluida y las actividades planteadas les resultaron muy interesantes y divertidas de realizar.



Figura 60. Participante 1 de la validación (Gabriela Quezada).



Figura 61. Participante 1 de la validación (Gabriela Quezada).

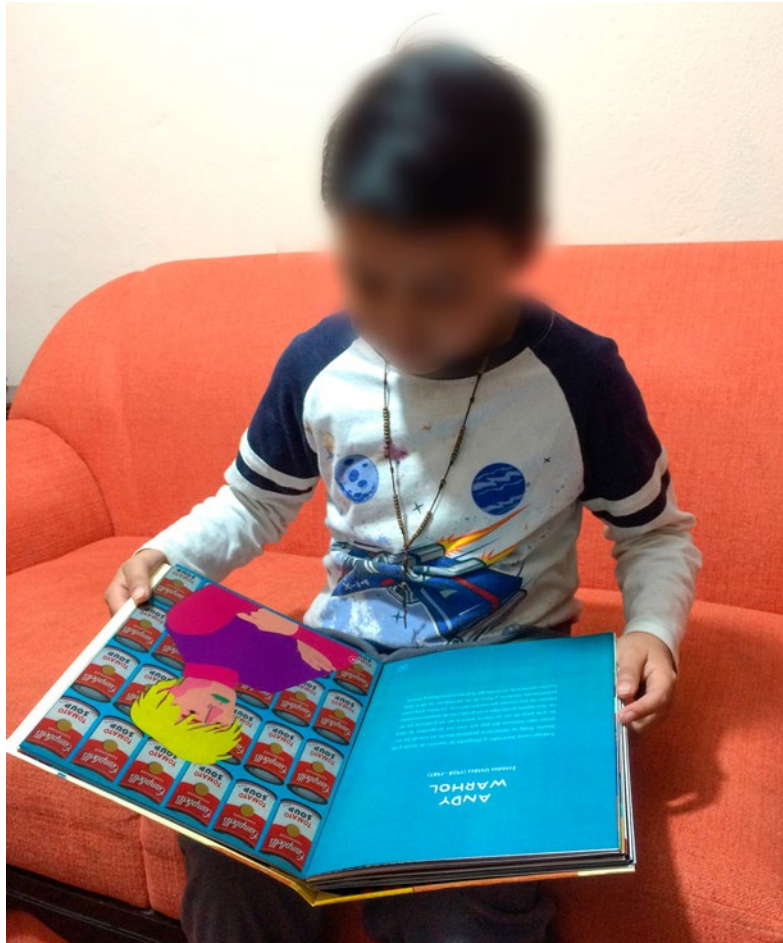


Figura 62. Participante 1 de la validación (Gabriela Quezada).



Figura 63. Participante 1 de la validación (Gabriela Quezada).



Figura 64. Participante 2 de la validación (Gabriela Quezada).

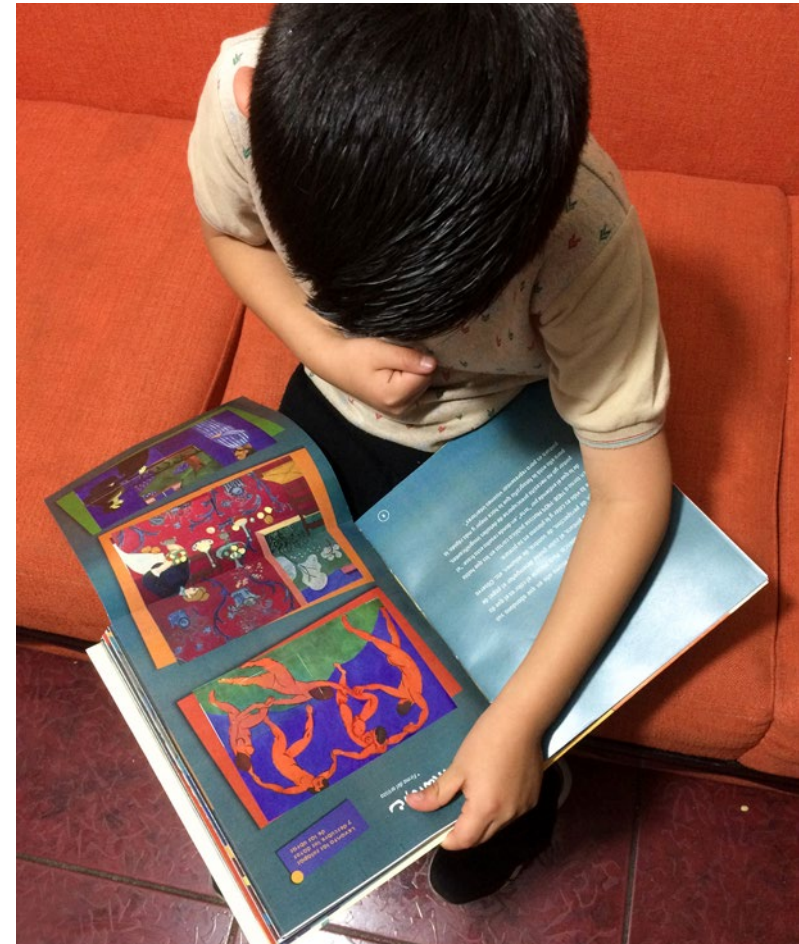


Figura 65. Participante 2 de la validación (Gabriela Quezada).



Figura 66. Participante 2 de la validación (Gabriela Quezada).

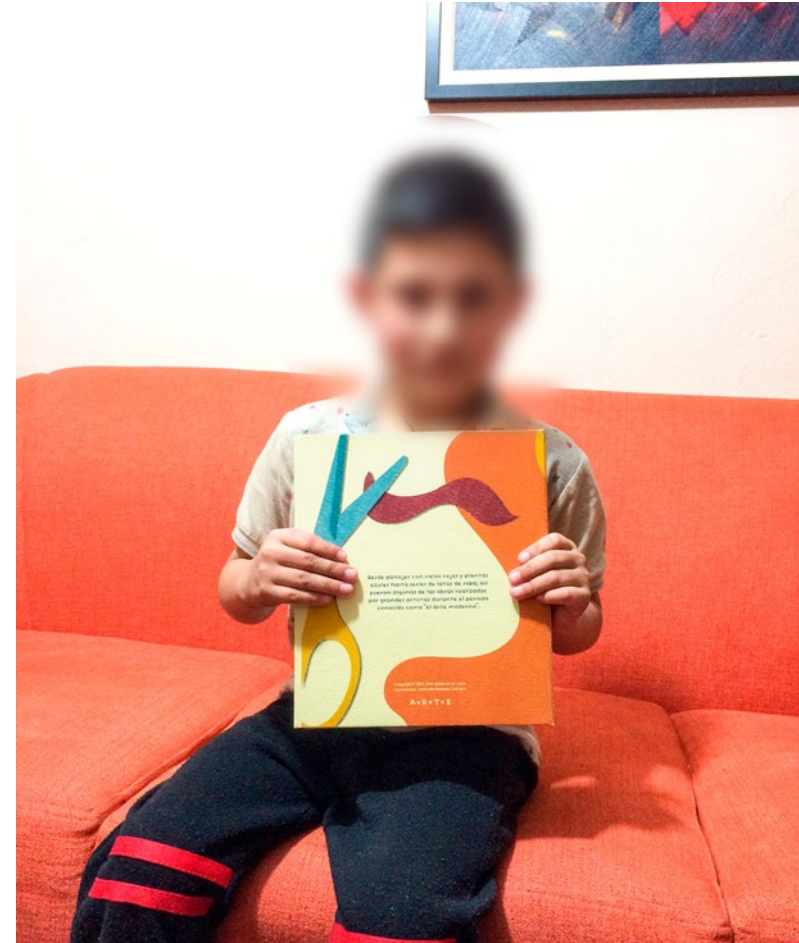


Figura 67. Participante 2 de la validación (Gabriela Quezada).

3.5 Libro digital

Dentro del contexto desarrollado en el año 2020 debido a la pandemia de Covid-19, se empiezan a desarrollar estrategias para mitigar el impacto que tendrá en los distintos sectores de importancia mundial. Un estudio realizado por Hincapié, López – Boo y Rubio – Codina (2020) centrado en la búsqueda de mecanismos para priorizar acciones que ayuden a la continuidad en ambientes educativos, propone diversos objetivos que apunten a la promoción del aprendizaje, de forma preferiblemente virtual.

La quinta estrategia que se describe es “diseñar contenidos pedagógicos y plataformas virtuales para la formación y cualificación de los agentes comunitarios y educativos. (...) Este tipo de formación deberá ayudar al desarrollo de habilidades digitales y socioemocionales, como la empatía o la escucha activa” (Hincapié *et al.*, 2020).

El reto que se genera a partir de esta premisa es que el contenido digital debe ser de fácil acceso para los usuarios, pensando en todas aquellas situaciones en las que puede desenvolverse los niños, que en su mayoría son bastante limitadas. Así mismo hay que tener en consideración que es de suma importancia que el grado de

interacción sea lo más significativo posible, planteando un nivel de cercanía mucho mayor, de forma que todos los elementos digitales que contenga deben reemplazar aquella interacción personal que existe dentro de la educación presencial (Hincapié et al., 2020).

Adaptar la realización de un libro didáctico como parte de un proyecto artístico a un ambiente totalmente digital es totalmente factible debido a su implementación tanto a corto plazo como a largo plazo. Debido al auge de los libros interactivos en los últimos años, sumado a la virtualidad de la educación, supone un camino bastante acertado para la difusión del libro.

3.5.1 Elementos de la interfaz

3.5.1.1 Página web

Con el fin de poder difundir el libro digital se ha propuesto la creación de una página web que aloje al libro digital, así como cierto tipo de contenido específico para la web. Para la correcta resolución del mismo nos hemos basado en el cuadro de características de las páginas web educativas (ver figura 58), la cual aborda tres aspectos importantes a la hora de crear este tipo de herramientas digitales: los aspectos técnicos y estéticos, los didácticos y pedagógicos y los psicopedagógicos.

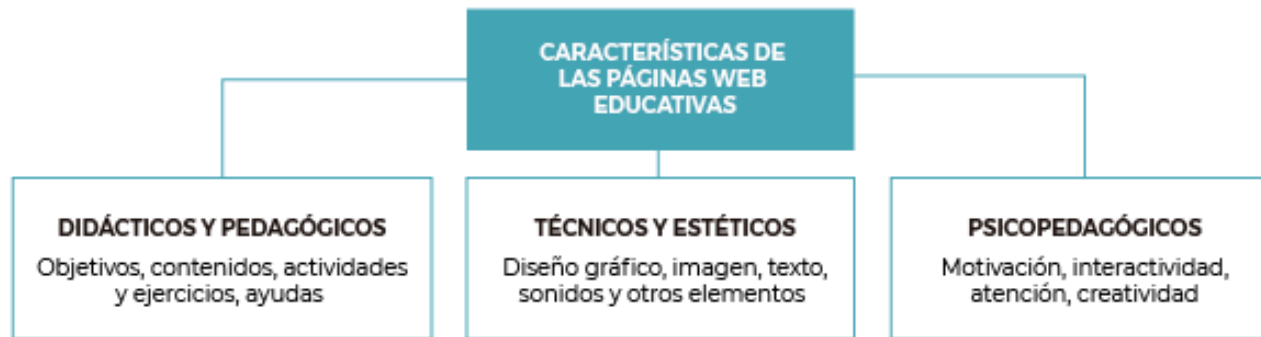


Figura 68. Características que deben presentar las páginas web educativas (Copyright 2005, Torres, L).

La autora presenta un listado de características que deberán ser tomadas en cuenta al momento de elaborar una página web con fines educativos. Debido a esto se ha creído conveniente trabajar con un modelo de página One Page, exceptuando al enlace al libro digital el cual está predeterminado a abrirse en una pestaña nueva, las secciones que estarán presentes responden a los requerimientos didácticos y



Figura 69. Header la página web: www.arteencinco.info (Gabriela Quezada).

pedagógicos, pues se encuentra la sección de actividades, objetivos y contenidos y la versión impresa, mismas donde encuentran toda la información relacionada al libro.

Los aspectos técnicos y estéticos se encuentran presentes al abrir la página web, y en mayor medida en el libro digital, pues en este se incluyen recursos ilustrativos, textuales y audiovisuales. Finalmente se abordó el área psicopedagógica desde las actividades planteadas en el libro digital, incentivando a la creatividad de los estudiantes y dotándoles de un acompañamiento constante en la comprensión de contenidos.

3.5.1.2 Flipbook

Según menciona Area y Marzal (2016) “los libros digitales responden a una visión estructurada del conocimiento, similar a los libros en papel, pero incorporando la interactividad audiovisual. Su funcionalidad principal es la presentación de la información de forma atractiva y facilitadora de su recepción” (p. 232).

Para implementar el libro de texto ya existente, se ha creído conveniente transpolar el libro hacia una publicación HTML5 interactiva denominada *flipbook*. Al tratarse de una publicación interactiva permite incluir un sinnúmero de elementos que generen un alto nivel de interés en los niños, por ejemplo, el pase de página simula a uno real al contar con efectos de sonido y áreas de sombra y doblez; sin mencionar todos los aspectos audiovisuales que complementan cada página o sección, logrando un mayor nivel de comprensión y acompañamiento virtual.

Se ha utilizado el software de Flip PDF Professional, un creador de libros animados que permite la edición de páginas y posibilita agregar diversos elementos como sonido, vídeo, botones, imágenes, etc. El *flipbook* creado se adapta con facilidad a cualquier dispositivo móvil o de escritorio, y puede ser insertado dentro de una página web.

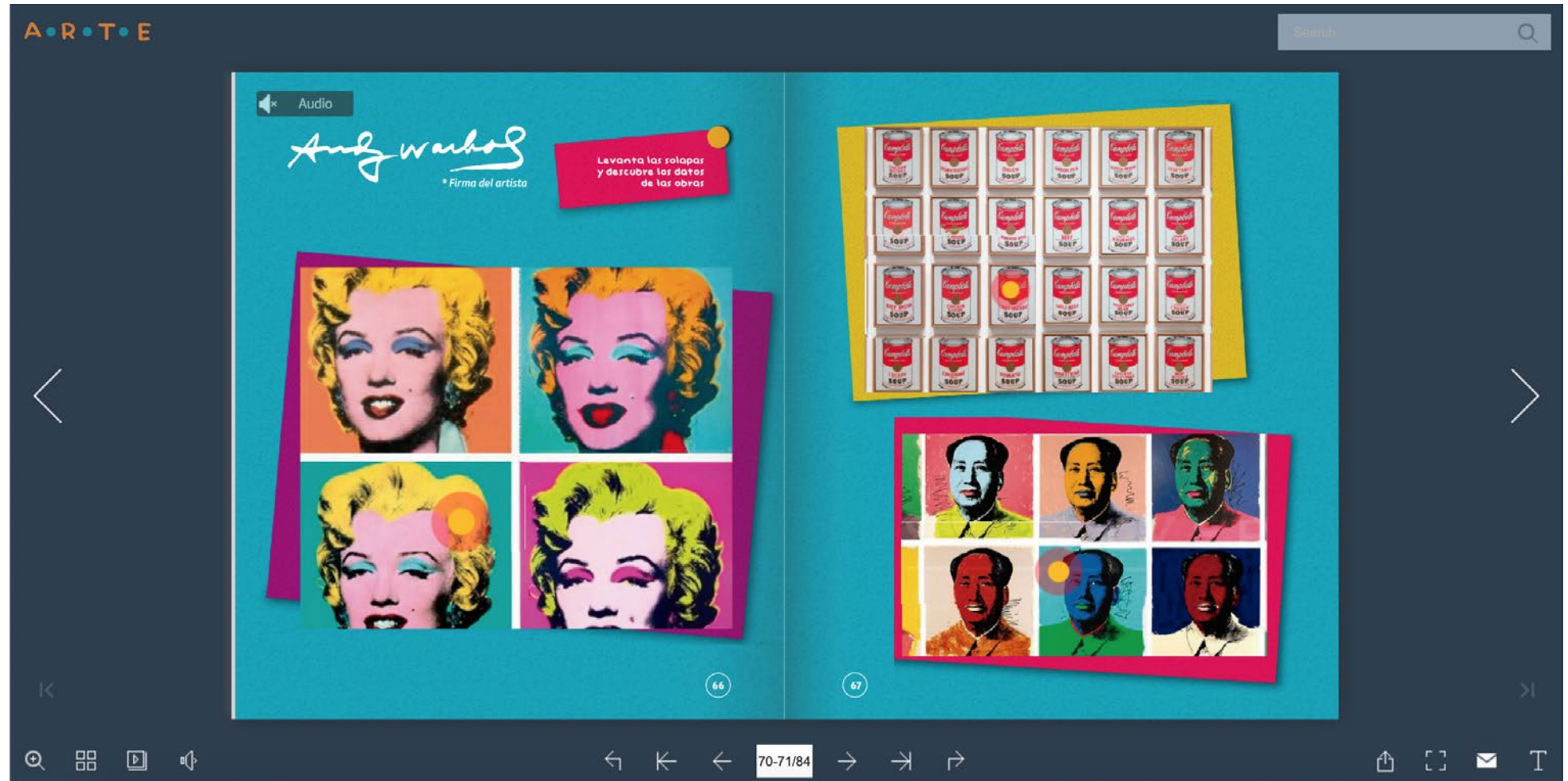


Figura 70. Páginas 66 y 67 del libro digital o flipbook (Gabriela Quezada).

3.5.1.3 Elemento audiovisuales

Los elementos audiovisuales que se han añadido en el libro han sido pensados exclusivamente en mejorar la capacidad cognitiva de los niños, pues se ha comprobado que los audio libros son una excelente herramienta para mejorar la concentración y la comprensión de los niños (Lingokids, 2020).

A partir del grupo focal desarrollado, se pudo notar que existe ciertas palabras que son de difícil lectura, ya que el libro lleva contenidos sobre Historia de Arte, algunas palabras utilizadas son relativamente nuevas, sumado al hecho de que al ser extranjeros los nombres de la mayoría de los artistas causan que la pronunciación de los mismos no sea la correcta. El implementar botones de audio posibilita que los niños tengan una mejor comprensión auditiva facilitando la fluidez de lectura.

Debido a que es importante conservar los elementos ya existentes en el libro en su versión física, se plantean que las solapas sean a manera de *pop up*, al hacer clic en la zona activa se abre un vídeo que contiene tanto la obra a la cual se refiere como el audio del texto que se presenta.

Un aspecto importante a resaltar es el acompañamiento de música instrumental

en el fondo de cada audio, mismo que irá variando al depender de la época en la que sitúe el contenido, esto para agregar mayor nivel de relación de la información con el contexto en que se desarrolla.

La música que se ha escogido para la época del fauvismo es Amoureuse Valse tres Lente del compositor Rodolphe Berger, publicada en el año 1900.

En el movimiento expresionista se optó por Ain't Misbehavin de Thomas "Fats" Waller, una canción bastante popular en la primera mitad del siglo XX en el mundo del jazz, fue lanzada en el 1929 y contó con más de 300 versiones posteriores interpretadas por distintos grandes artistas de jazz tales como Louis Armstrong y Jelly Roll Morton (Budiansky, 2004).

El cubismo fue representado por el ballet "Parade" en el cual participó activamente Pablo Picasso, el artista más representativo de este movimiento, la composición estuvo a cargo de Erik Satie, fue el primer ballet moderno en su totalidad, convirtiéndose en un acontecimiento sumamente innovador para 1917, año en la que fue estrenada la obra.

La canción Boom Boom de John Lee Hooker publicada en 1962 fue escogida para representar la época del surrealismo, una melodía perteneciente al blues que fue número uno en Reino Unido.

Finalmente, la corriente del pop art fue representada por Roadhouse Blues una canción escrita por la banda The Doors publicada en 1970 para el disco Morrison Hotel.

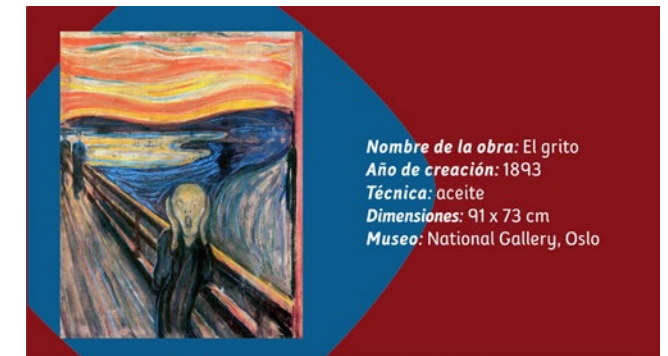
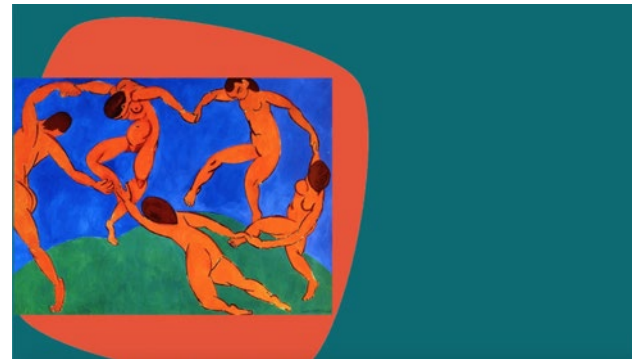


Figura 71: Frames de los vídeos referentes a las obras representativas de los artistas sobresalientes (Gabriela Quezada).

3.5.1.4 Implementación

A continuación se presentan las ambientaciones realizadas correspondientes a la implementación de la página web, el diseño tanto de la página como del libro es responsivo y se lo puede visitar en www.arteencinco.info.



Figura 72. Página web: www.arteencinco.info (Gabriela Quezada).

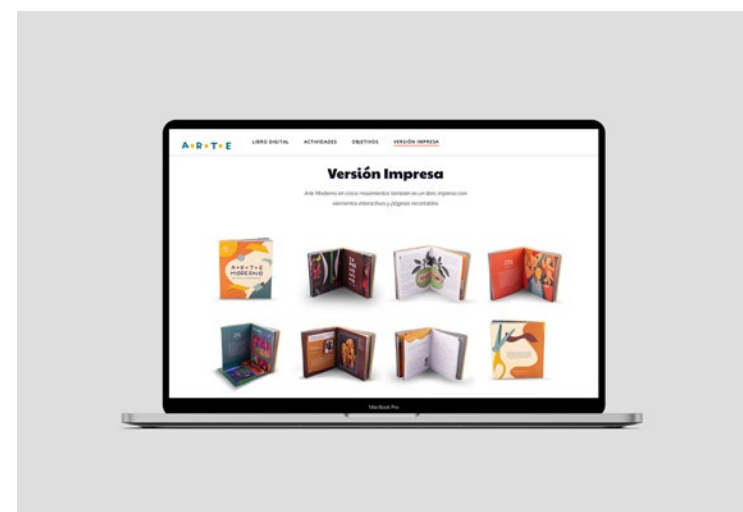
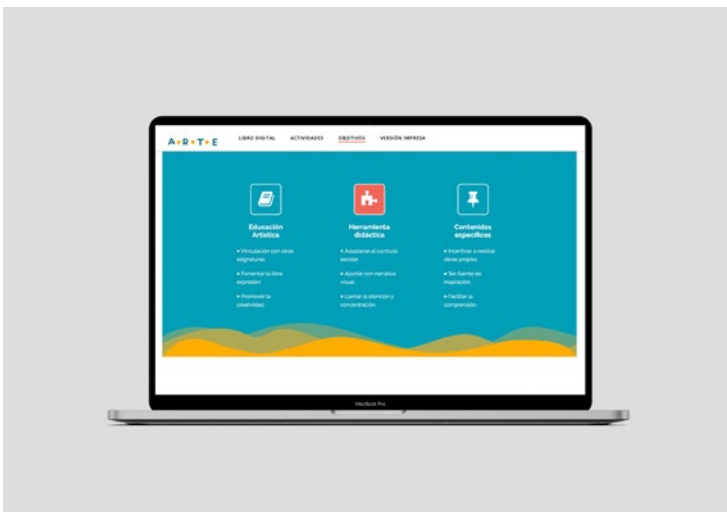
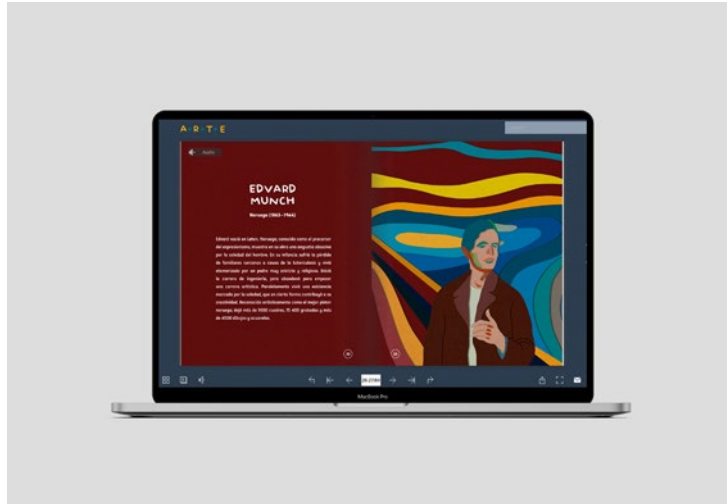


Figura 73. Secciones de la página web: www.arteencinco.info (Gabriela Quezada).

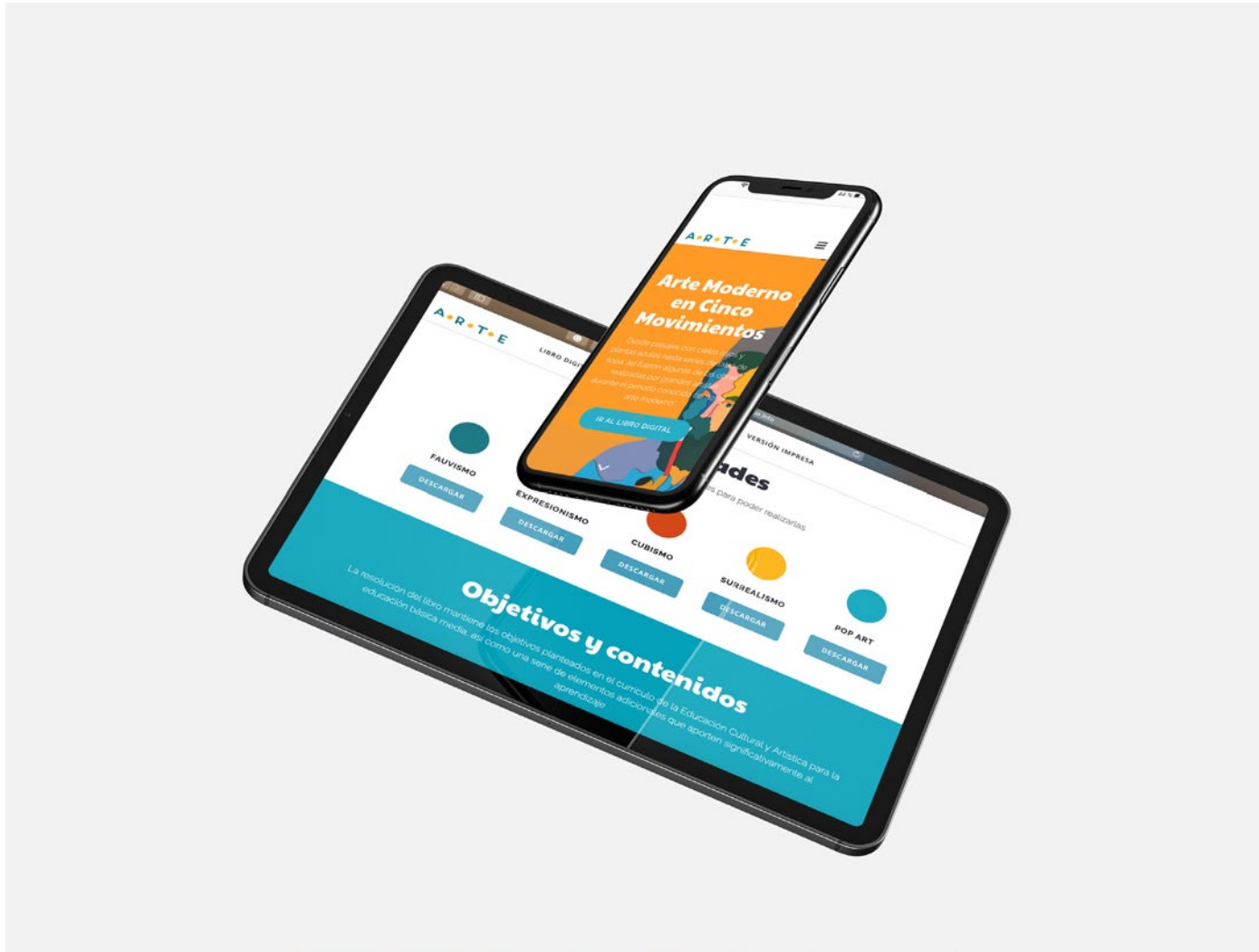


Figura 74. Página web: www.arteencinco.info responsiva (Gabriela Quezada).



Figura 75. Libro digital en dispositivo Tablet (Gabriela Quezada).

CONCLUSIONES

El desarrollo de una herramienta didáctica supone varias metas que deberán ser alcanzadas para que sea una fuente viable de aprendizaje en los estudiantes. Debido a que este proyecto se centró específicamente en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se optó por recurrir a un mayor nivel de recursos visuales, potenciando así la creatividad de los niños, sumado al hecho de vincular la producción de obras artísticas con el conocimiento en arte moderno, produjo que se convierta en fuente de inspiración para los estudiantes.

Podríamos afirmar que en el contexto educativo el papel que juega el diseñador gráfico es fundamental, pues al culminar la realización de un libro didáctico en donde se han aplicado conocimientos del campo del diseño, los resultados obtenidos son muy favorables. Los niños se interesan más en libros profusamente ilustrados y llaman su atención aquellos elementos que generen cierto grado de interacción y que ponga en juego su ingenio.

Diseñar recursos didácticos genera un vínculo con el proceso de aprendizaje de los niños, empatizando con ellos y buscando elementos que generen una respuesta favorable en el ámbito psicopedagógico. Así mismo, el proyecto se fue construyendo de tal forma que se pueda adaptar a distintas situaciones sociales y educativas, siendo esta su inclusión en el campo digital con la finalidad de adecuarse a la educación virtual.

La experiencia alcanzada al concluir con el proyecto de titulación es muy enriquecedora, a más de poner en práctica toda la instrucción adquirida a lo largo de la carrera, también se han obtenido nuevos conocimientos en ámbitos que posiblemente no eran tan afines al comienzo del proyecto. A través de procesos investigativos y metodológicos se pudo lograr resolver la problemática planteada en un inicio, dando como resultado un producto editorial didáctico y funcional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, R. (2013). *Érase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños*. Escuela Internacional de Diseño y Arquitectura.
- Ambrose-Harris. (2005). *Color*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A
- Ambrose-Harris. (2005). *Layout*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A
- Area, M y Marzal, M. (2016). Entre libros y pantallas. Las bibliotecas escolares ante el desafío digital. *Profesorado. Revista de currículum y formación de profesorado*, 20(1),227-242.
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Braga, G., & Belver, J. (2014). El análisis de libros de texto: una estrategia metodológica en la formación de los profesionales de la educación. *Revista Complutense De Educación*, 27(1), 199-218. Doi: <https://doi.org/10.5209/revRCED.2016.v27.n1.45688>

Budiansky, S. (2004). *"Ain't Misbehavin"- Thomas "Fats" Waller*.

Recuperado de: <https://www.loc.gov/static/programs/national-recording-preservation-board/documents/AintMisbehavin.pdf>

Danza Ballet. (2006, 8 de Junio). *Ballet Parade*. [Web log post]. Recuperado de: <https://www.danzaballet.com/ballet-parade-2/>

Dattari, C., Bonnefont, J.j Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). *El método Montessori*. Universidad Gabriela Mistral. Santiago, Chile.

Dosio, P. (2011). Mundos de papel: el diseño de los libros de texto escolares. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N°XVI*, (16), 40-47.

Farga, M. (2012). *Historia del arte*. Pearson Educación de México, S.A de C.V. Recuperado de: https://issuu.com/rafaelcarias/docs/historia_del_arte

Frascara, J. (2006). *El diseño de la comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Fernández del Pino, L. (2014). *Paper Cutting*. El arte de cortar papel.

Recuperado de: https://dibujourjc.files.wordpress.com/2015/03/lucia-fernandez-del-pino_6004696_assignsubmission_file_paper-cutting.pdf

Gorriz, P. (2017). El diseño gráfico en los libros de texto, un campo para la investigación. *Grafica*, 5 (9), 61-66. Doi: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.69>

Gottesman, S. (2018, 15 de Enero). *How to Teach Art to Kids, According to Mark Rothko*. [Web log blog]. Recuperado de: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-teach-art-kids-mark-rothko>

Guzmán, M. (2021, 04 de Enero). La educación artística y sus recursos materiales. Entrevistador: Gabriela Quezada. Cuenca, Ecuador.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw-Hill Education.

Hincapié, D., López – Boo, F., y Rubio – Codina, M. (2020). *El alto costo del COVID - 19 para los niños. Estrategias para mitigar su impacto en América Latina y el Caribe*. Recuperado de: <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/El-alto-costo-del-COVID-19-para-los-ninos-Estrategias-para-mitigar-su-impacto-en-America-Latina-y-el-Caribe.pdf>

Hodge, S. (2017). *Breve Historia del Arte*. Barcelona, España. Blume.

Jaume, M., & Berbel, N. (2016). El arte moderno como material pedagógico. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, (10), 127-136. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5429362>

Jaume, M. (2016). Jugando con el arte moderno. *Arte y Políticas De Identidad*, (14), 165-184. Recuperado de: <https://revistas.um.es/reapi/article/view/280621/205211>

Kapr, A. (1985). *101 reglas para el diseño de libros*. La Habana: Empresa Editorial de Cultura y Ciencia.

- MINEDUC. (2018). *Guía de presentación y evaluación de proyectos de Educación Cultural y Artística*. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- MINEDUC. (2017). *Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Educación Cultural y Artística*. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-ECA.pdf>
- Morales, J. (2016). María Montessori y la educación cósmica. *Revista de Estudios Históricos de la Masonería Latinoamericana y Caribeña*, 7(2), 203-239. Doi: <http://dx.doi.org/10.15517/rehmlac.v7i2.22697>
- Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Bruselas, Bélgica: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).
- Novillo, G. (2020, 29 de Diciembre). La educación artística y sus recursos materiales. Entrevistador: Gabriela Quezada. Cuenca, Ecuador.

- Núñez, M. (Junio, 2004). Por qué y cómo analizar el libro didáctico. En P. Benítez & R. Guillemas (Coordinación), *I Simposio de Didáctica del Español para Extranjeros*. [Archivo de ordenador] : teoría y práctica. Simposio llevado a cabo en Rio de Janeiro, Brasil.
- Oliva, M. (2018). *La importancia del arte en el aprendizaje formal. El caso de Ecuador*. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona, España.
- Palacios, A. (2018, 12 de Julio). *El método Montessori ¿En qué consiste este famoso método educativo?*. [Web log post]. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-metodo-montessori-en-que-consiste-este-famoso-metodo-educativo>
- Peralta, P. (2020). Proyección lógica para la investigación en Diseño. *Estudios sobre arte actual*, 1(8), 281-287.
- Proprint. (2018, 10 de Septiembre). *¿Qué tipo de encuadernación es mejor para un libro?*. [Web log post]. Recuperado de: <https://www.proprintweb.com/blog/como-elegir-la-encuadernacion-de-un-libro>
- Pueyo, A. (2017, 22 de Enero). *Cómo hacer libros pop-up: estructuras y mecanis-*

mos básicos. [Web log post]. Recuperado de: <https://www.pastadepapel.com/como-hacer-libros-popup-estructuras-y-mecanismos-basicos/>

Redondo, A., Gallardo, A., & García, J. (2015). *Unidad didáctica "Somos Artistas". Región de Murcia*. Consejería de Educación, Cultura y Universidades Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística. Murcia, España.

Tébar, C. (2016, 4 de Octubre). *¿Qué es la Educación Cósmica Montessori? – What is Montessori Cosmic Education?* [Web log post]. Recuperado de: <https://www.montessoriencasa.es/la-educacion-cosmica/>

Tébar, C. (2019, 16 de Abril). *Las 5 Grandes Lecciones Montessori (Educación Cósmica)*. [Web log post]. Recuperado de: <https://www.montessoriencasa.es/las-5-grandes-lecciones-montessori/>

Torres, L. (2005). Elementos que deben contener las páginas web educativas. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (25), 75-83.

Vilchis, L. (1998). *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. Ciudad de México: Centro Juan Acha, Investigación sociológica en arte latinoamericano.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Glatt, J. (2019). Imagen. La Princesa y el Guisante. Combel Publisher. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/86004281/La-Princesa-y-el-Guisante>

Figura 2. Glatt, J. (2019). Imagen. Cadê o livro que estava aqui?. FTD publisher, Brazil. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/83733253/Cade-o-livro-que-estava-aqui>

Figura 3: MINEDUC. (2017). Imagen. Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Educación Cultural y Artística. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-ECA.pdf>

Figura 4. Gonzáles, L y Rando, G. (2021). Imagen. ¿Cómo aplicar en casa el método Montessori?. Educación 3.0. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/aplicar-metodo-montessori/>

Figura 5. Kazuaki, Y. (2020). Imagen. Yamauchi Kazuaki Illustrations. Recuperado de: <https://yamauchikazuaki.tumblr.com/post/618193151076794368>

Figura 6: Wikioo. Imagen. The Turning Road, L'Estaque - (129.5x195) - (André Derain). Recuperado de: [https://wikioo.org/paintings.php?refarticle=9H5Q8Z&titlepainting=The%20Turning%20Road,%20L%27Estaque%20-%20\(129.5x195\)&artistname=Andr%C3%A9%20Derain](https://wikioo.org/paintings.php?refarticle=9H5Q8Z&titlepainting=The%20Turning%20Road,%20L%27Estaque%20-%20(129.5x195)&artistname=Andr%C3%A9%20Derain)

Figura 7. Wikioo. Imagen. Women of Algiers (Version O) – (Pablo Picasso). Recuperado de: [https://wikioo.org/paintings.php?refarticle=8XYP49&titlepainting=Women%20of%20Algiers%20\(Version%20O\)&artistname=Pablo%20Picasso](https://wikioo.org/paintings.php?refarticle=8XYP49&titlepainting=Women%20of%20Algiers%20(Version%20O)&artistname=Pablo%20Picasso)

Figura 8. Monge, Q. Imagen. Camouflage visual. Recuperado de: <https://monge-quentin.tumblr.com/post/138550155309/monge-quentin>

Figura 9. Papelísimo. (2016). Imagen. 5 libros y cuentos infantiles para fomentar la lectura. Recuperado de: <https://papelisimo.es/2016/04/5-libros-y-cuentos-infantiles-para-fomentar-la-lectura/>

Figura 10. Moreno, C. (2009). Imagen. El diseño gráfico en materiales didácticos. Bruselas, Bélgica: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).

Figura 11. Swaney, J. Imagen. Drawing Kids. Recuperado de: <https://www.julian-naswaney.com/drawing-kids-illustrations>

Figura 12. Quezada, G. (2020). Imagen. Cuadro de proyectación lógica.

Figura 13. Quezada, G. (2020). Imagen. Captura de pantalla de entrevista a Lcdo. Gustavo Novillo, Mgt.

Figura 14. Quezada, G. (2021). Imagen. Captura de pantalla de entrevista a Lcdo. Manuel Guzmán, Mgt.

Figura 15. Neuburger, S. Imagen. Build me up. Recuperado de: <https://sarahneubur->

ger.com/

Figura 16. Morgan, P. (2015). Imagen. Faces. Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/25065997/Faces>

Figura 17. Quezada, G. (2021). Imagen. Jerarquización de la problemática.

Figura 18. Quezada, G. (2021). Imagen. Ficha “El jardín de Matisse”.

Figura 19. Quezada, G. (2021). Imagen. Ficha “Aproximación al arte contemporáneo para niños”.

Figura 20. Quezada, G. (2021). Imagen. Ficha. “Historia del arte para niños”.

Figura 21. Quezada, G. (2021). Imagen. Moodboard.

Figura 22. Quezada, G. (2021). Imagen. Lluvia de ideas.

Figura 23. Quezada, G. (2021). Imagen. Distribución de contenidos.

Figura 24. Quezada, G. (2021). Imágenes. Bocetos a escala 1:2 de las primeras hojas del libro y del primer capítulo.

Figura 25. Quezada, G. (2021). Imagen. Extracto del guion narrativo del libro.

Figura 26. Quezada, G. (2021). Imágenes. Bocetaje y resolución de la imagen preliminar para la portada.

Figura 27. Quezada, G. (2021). Imágenes. Proceso de la realización de la ilustración para los contenidos.

Figura 28. Quezada, G. (2021). Imágenes. Boceto y digitalización de la ilustración preliminar de Pablo Picasso.

Figura 29. Quezada, G. (2021). Imágenes. Páginas de la 1 a la 6 del prototipo.

Figura 30. Quezada, G. (2021). Imágenes. Páginas de la 7 a la 14 del prototipo.

Figura 31. Quezada, G. (2021). Imagen. Prototipo del capítulo del cubismo.

Figura 32. Quezada, G. (2021). Imágenes. Prototipo del capítulo del cubismo.

Figura 33. Quezada, G. (2021). Imágenes. Prototipo del capítulo del cubismo.

Figura 34. Quezada, G. (2021). Imagen. Temario del grupo focal.

Figura 35. Quezada, G. (2021). Imagen. Matias Quirola, participante del grupo focal (Con la autorización de Patricia Ordoñez y Pedro Quirola).

Figura 36. Quezada, G. (2021). Imagen. Carlos Ordoñez, participante del grupo focal (Con la autorización de Nancy Carchi y Bolívar Ordoñez).

Figura 37. Quezada, G. (2021). Imagen. María Caridad Lucero, participante del grupo focal (Con la autorización de Johanna Pesántez y Adrian Lucero).

Figura 38. Quezada, G. (2021). Imagen. Familia tipográfica BabyDoll.

Figura 39. Quezada, G. (2021). Imagen. Familia tipográfica Folder.

Figura 40. Quezada, G. (2021). Imágenes. Aplicación de tipografía para títulos y texto corrido.

Figura 41. Quezada, G. (2021). Imagen. Paleta cromática Pantone.

Figura 42. Quezada, G. (2021). Imágenes. Uso de paleta cromática en distintas hojas del libro.

Figura 43. Quezada, G. (2021). Imagen. Retícula modular.

Figura 44. Quezada, G. (2021). Imagen. Ilustración de portada para el Expresionismo.

Figura 45. Quezada, G. (2021). Imagen. Ilustraciones de artistas sobresalientes: Henri Matisse, Edvard Much y René Magritte respectivamente.

Figura 46. Quezada, G. (2021). Imagen. Ilustración de contenidos para el surrealismo y cubismo respectivamente.

Figura 47. Quezada, G. (2021). Imagen. Archivo final de guardas para imprenta.

Figura 48. Quezada, G. (2021). Imagen. Archivo final de páginas internas para imprenta.

Figura 49. Quezada, G. (2021). Imagen. Archivo final de páginas internas para imprenta.

Figura 50. Quezada, G. (2021). Imagen. Portada del libro impreso.

Figura 51. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 52. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 53. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 54. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 55. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 56. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 57. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 58. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas internas del libro impreso.

Figura 59. Quezada, G. (2021). Imagen. Contraportada del libro impreso.

Figura 60. Quezada, G. (2021). Imagen. Matias Quirola, participante de la validación (Con la autorización de Patricia Ordoñez y Pedro Quirola).

Figura 61. Quezada, G. (2021). Imagen. Matias Quirola, participante de la validación (Con la autorización de Patricia Ordoñez y Pedro Quirola).

Figura 62. Quezada, G. (2021). Imagen. Matias Quirola, participante de la validación (Con la autorización de Patricia Ordoñez y Pedro Quirola).

Figura 63. Quezada, G. (2021). Imagen. Matias Quirola, participante de la validación (Con la autorización de Patricia Ordoñez y Pedro Quirola).

Figura 64. Quezada, G. (2021). Imagen. Carlos Ordoñez, participante de la validación (Con la autorización de Nancy Carchi y Bolívar Ordoñez).

Figura 65. Quezada, G. (2021). Imagen. Carlos Ordoñez, participante de la validación (Con la autorización de Nancy Carchi y Bolívar Ordoñez).

Figura 66. Quezada, G. (2021). Imagen. Carlos Ordoñez, participante de la validación (Con la autorización de Nancy Carchi y Bolívar Ordoñez).

Figura 67. Quezada, G. (2021). Imagen. Carlos Ordoñez, participante de la validación (Con la autorización de Nancy Carchi y Bolívar Ordoñez).

Figura 68. Torres, L. (2005). Imagen. Características que deben presentar las páginas web educativas. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802508.pdf>

Figura 69. Quezada, G. (2021). Imagen. Header la página web: www.arteencinco.info.

Figura 70. Quezada, G. (2021). Imagen. Páginas 66 y 67 del libro digital o flipbook.

Figura 71. Quezada, G. (2021). Imágenes. Frames de los videos referentes a las obras representativas de los artistas sobresalientes.

Figura 72. Quezada, G. (2021). Imagen. Página web: www.arteencinco.info

Figura 73. Quezada, G. (2021). Imágenes. Secciones de la página web: www.arteencinco.info

Figura 74. Quezada, G. (2021). Imagen. Página web: www.arteencinco.info responsiva.

Figura 75. Quezada, G. (2021). Imagen. Libro digital en dispositivo Tablet.

ANEXOS

Bitácora de Estrategia Metodológica				
Tema proyecto de titulación		Diseño de un libro didáctico como herramienta para la enseñanza de historia de arte moderno dirigido a estudiantes de quinto grado de EGB		
Pregunta Investigación		¿Cómo el diseño gráfico puede aportar a la construcción de un libro didáctico que permita generar piezas artísticas a través de la enseñanza del arte moderno para estudiantes de quinto grado de EGB en la ciudad de Cuenca, Ecuador?		
Hipótesis		A través del desarrollo de un libro didáctico sobre el arte moderno, como proyecto artístico, se puede aportar en la construcción de material didáctico para la materia de Educación Cultural y Artística para quinto grado de EGB en la ciudad de Cuenca, Ecuador.		
Objetivo General		Diseñar un libro didáctico como herramienta del área de Educación Cultural y Artística, enfocado en la creación de piezas artísticas aplicando conceptos de cinco corrientes de arte moderno: fauvismo, expresionismo, surrealismo, cubismo y pop art, para estudiantes de quinto grado de EGB en la ciudad de Cuenca, Ecuador.		
Metodología	Etapas	¿Cómo recolecta información? ¿Cómo lo ejecuta?	Resultado esperado	Referencia bibliográfica
Método de proyectación Gui Bonsiepe	1. Estructuración del problema	<ul style="list-style-type: none"> * Planteamiento del problema: (2) <ul style="list-style-type: none"> - Investigación de campo (entrevistas) * Recopilación de datos secundarios (2) * Esquema de clasificación jerárquica (1) * Informe escrito (1) 	<ul style="list-style-type: none"> * Localización de una necesidad. * Valoración de la necesidad. * Precisión del problema proyectual. * Subdivisión del problema en subproblemas. * Jerarquización del problema. 	(1) Gonzales, M. (2008). Expresión oral y escrita. (pp 101-206). Medellín: Ediciones Ude@. (2) Hernández-Sampleri, R. (2014). Metodología de la investigación. (pp 33-355). México: McGraw Hill.
	2. Diseño	<ul style="list-style-type: none"> * Técnicas para el desarrollo de la inventiva: <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming (Osborn, 1954) - Moodboard * Visualización de ideas básicas. * Diagramas de flujo (flujograma). (1) * Creación de prototipos a escala. * Grupo focal (2) 	<ul style="list-style-type: none"> * Análisis de soluciones existentes. * Desarrollo de alternativas o ideas básicas. * Detallar la alternativa seleccionada. * Construcción del prototipo. * Evaluación del prototipo. * Introducir modificaciones. 	(1) Gonzales, M. (2008). Expresión oral y escrita. (pp 101-206). Medellín: Ediciones Ude@. (2) SurveyMonkey. (2019). Pruebas de producto: cómo evaluar productos de forma eficaz. Recuperado de: https://es.surveymonkey.com/
	3. Realización	<ul style="list-style-type: none"> * Elaboración de producto final. * Estudio de costos (2) * Optimización de características de uso (1) * Análisis funcional (1) 	<ul style="list-style-type: none"> * Fabricación de prototipo final * Elaboración de estudio de costos. * Valoración del prototipo 	(1) Gonzales, M. (2008). Expresión oral y escrita. (pp 101-206). Medellín: Ediciones Ude@. (2) Roberi, A. (2009). Plan de marketing. Córdova: Universidad Nacional de Córdova.

Anexo 1. Bitácora de estrategia metodológica (Gabriela Quezada)



Modelo de entrevista

- 1.** Para usted, ¿qué papel tiene la Educación Artística en el ámbito educativo?
- 2.** En las primeras etapas de aprendizaje, ¿cuáles cree que son las temáticas que se deberían manejar para la asignatura de Educación Artística?
- 3.** Acerca de los recursos educativos, ¿qué tipo de material didáctico es el acostumbrado a usar dentro de la Educación Artística generalmente?
- 4.** En su experiencia como docente, ¿qué tipo de material didáctico considera que llama más la atención en los estudiantes?
- 5.** Los libros didácticos, a más de presentar el contenido, incluye elementos visuales e interactivos propios para captar la atención de un niño y potenciar su creatividad, ¿cree que estos libros son un buen recurso educativo?
- 6.** Las obras a partir de papel recortado se denominan como 'papercut', ¿considera que esta técnica es ideal para que los niños elaboren piezas artísticas? y ¿por qué?
- 7.** ¿Considera que el arte moderno y sus artistas más influyentes, podría ser un tema apropiado en las clases de Educación Artística en las escuelas?
- 8.** Para los proyectos desarrollados en Educación Artística, ¿sería factible relacionar a la producción artística con el conocimiento referente a la historia del arte?
- 9.** Como docente del área de artes ¿recomendaría un libro didáctico que guíe al estudiante en el proceso de creación de un producto artístico basado en la historia del arte moderno para niños de básica media?



**UNIVERSIDAD
DE CUENCA**



CARTA DE VENTA No. 202104CT012

Ciente: GABRIELA

RUC:

CONTACTO COMPRAS:

📞: +593 98 052 6716

☎:

✉:

gabriela_quezada@ucuenca.edu.ec

CONTACTO DISEÑO:

📞:

☎:

✉:

En referencia a su solicitud de cotización, les presentamos a continuación el detalle correspondiente:

ITEM	CANT.	DESCRIPCIÓN	Costo unitario	TOTAL
1	300	<p>LIBROS 20,5 X 24 CM</p> <p>20 Páginas genéricas impresas full color dos lados en COUCHE BR DE 150 GRS, van colocadas 20 solapas sobre estas páginas, 5 hojas separadores full color dos lados en CARTULINA SUNDANCE SMOOTH DE 140 GRS, 5 dípticos en diferentes páginas, 5 páginas con bolsillos, finales a un color y 4 páginas iniciales y 2 finales.</p> <p>La portada impresa en CARTULINA TRIPLEX DE 280 GRS, va pegado hotmelt.</p> <p>TIENE UN COSTO DE:</p>	35,00	10 500,00
2	300	<p>LIBROS 20,5 X 24 CM</p> <p>20 Páginas genéricas impresas full color dos lados en COUCHE BR DE 150 GRS, van colocadas 20 solapas sobre estas páginas, 5 hojas separadores full color dos lados en CARTULINA SUNDANCE SMOOTH DE 140 GRS, 5 dípticos en diferentes páginas, 5 páginas con bolsillos, finales a un color y 4 páginas iniciales y 2 finales.</p> <p>La portada impresa en CARTULINA TRIPLEX DE 280 GRS, va pegado hotmelt.</p> <p>TIENE UN COSTO DE:</p>	117,50	117,50

FECHA APROBACION DE ARTE: 21 DE MAYO 2020

Dis. Carolina Troya Vélez
DIRECTORA DE DISEÑO
0984331448



Anexo 3. Proforma imprenta GPK Graf & Pack (Gabriela Quezada)